

Stress im Plattenbau

Ein Rolemaster/Spacemaster-Abenteuer im Berlin des Jahres 2052



www.aschenlan.de

September 2026

Inhalt

1	Aufgabe und Verlauf	4
1.1	Die Apokalypse	5
1.2	Was bisher geschah... (Background)	5
1.3	Mitwirkende & Special Guests (Personae)	6
1.4	Achtung Spoiler! (Der Plot)	8
1.5	Wie alles beginnt... (Aufhänger)	8
2	Pallaseum, der Sozialpalast	10
2.1	Zufällige Ereignisse & Funde	10
2.2	Installationsgeschoss	10
2.3	Luftgeschoss	12
2.4	Obere Stockwerke	12
2.5	Die Bude	12
2.6	Der Hausflur	13
2.7	Treppenhaus & Fahrstühle	15
2.8	Dach	15
3	Hochbunker	16
3.1	Enigma	16
3.2	Treppen	16
3.3	Erdgeschoss: Unterwelten IG	18
3.4	1. Obergeschoss: Kaserne	18
3.5	2. Obergeschoss: Übungsplatz	19
3.6	3. Obergeschoss: Zeremoniensaal	19
3.7	4. Obergeschoss: Enigma	20
4	Schlüsselszenen	22
4.1	** Prequell: Stress auf der Straße **	22
4.2	** Episode 1: Weit Bois **	23
4.3	** Episode 2: Sturmtruppen **	23
4.4	** Episode 3: V3 **	26
4.5	** Zwischenspiel: Monique **	26
4.6	** Episode 4-1: Hausmeister-Kram **	26
4.7	** Episode 5: Die Hosen voll **	27
4.8	** Episode 6: Die Tragödie **	28
A	Besondere Gegenstände	31
A.1	Gatling-Gun („das Biest“)	31
A.2	Satellitenschüssel	31
A.3	Satellitenkabel	31
A.4	Mauern & Türen	31
B	Übersetzung & Konvertierung	33
B.1	Rolemaster 2 (Rolemaster Classic)	33
B.2	Spacemaster 2	34
C	Spielerkarten	35

D Spieler-Charaktere	46
<i>Hinweis zur KI-Nutzung: In diesem Abschnitt wurden zur Illustration der SCs KI-Bildgeneratoren genutzt.</i>	
D.1 Leutnant Elgun	46
D.2 Kiyan, der Bassist	46
D.3 Tassala Pergol, aka Vyona Flinn („Python“)	47
D.4 Doktor Paracelsus („Doc“ oder „Zäpfchen“)	47
D.5 Goofy ("Gamma")	47
D.6 Bonny Ca\$h	48
D.7 „23“	48
D.8 Bug, der Spezialist	48
D.9 Dose	49

1 Aufgabe und Verlauf

Das Abenteuer spielt in einer vage umrissenen Zukunft, die sich lose an Shadowrun orientiert, aber weder historisch noch technologisch ausgearbeitet ist. Als Setting wurde **Berlin um das Jahr 2052** festgelegt, so dass oft *Google Maps* benutzt werden kann, um Orte zu beschreiben. An Technik existiert, was die *Spacemaster*-Bücher hergeben und angemessen erscheint, während sich die Magie an *Shadow World* [1] mit seinen Essenzströmen aus einer anderen Dimension anlehnt. Wir gehen also davon aus, dass sich die Stadt bautechnisch kaum verändert hat, übernatürliche Kräfte auf einmal die Naturgesetze beeinflussen und die Technik einen chaotischen Sprung gemacht hat.

Das Abenteuer ist für **4–6 Spieler-Charaktere (SCs) der Stufe 5** ausgelegt und kann mit vorgefertigten SCs gespielt werden, die im Anhang **D** ab Seite **46** beschrieben sind – einfach die passende Anzahl SCs auswählen, um ohne großen Aufwand loszulegen. Das Abenteuer wurde an einem Abend in **etwa 6 h Spielzeit** durchgespielt (wobei der letzte Teil im Hochbunker gekürzt wurde).

Rolemaster- und Spacemaster-Version

Das verwendete Regelwerk entspricht dem englischen **Rolemaster 2nd Edition** [2, 3, 4] bzw. **Rolemaster Classic** [5] [6, 7] und **Spacemaster 2nd Edition** [8, 9], obwohl keine deutsche Übersetzung zu diesem Zeitpunkt vorliegt (eine Liste der verwendeten Übersetzungen befindet sich im Anhang **B**). **Wenn man es nicht so genau nimmt, können andere Rolemaster-Versionen verwendet werden**, wie **Rolemaster: The Standard Rules** [10], die 13Mann-Ausgabe von **Rolemaster** [11] oder **Spacemaster Privateers** [12]. Bei der Charaktererschaffung wurde zumindest auf **Rolemaster** und **Spacemaster** (beide 2nd Edition) sowie auf Elemente von **Spacemaster Privateers** zurückgegriffen.

Aufbau der Beschreibungen

Eine Übersicht über die einzelnen Abschnitte des Abenteuers wird in *Achtung Spoiler!* auf Seite **9** gegeben.

Zu Beginn mancher Abschnitte ist eine Abenteueridee in Form von **Karte, Beschreibung, Aufgabe, Hürde, Hilfe und Belohnung** zusammengefasst. Unter Karte findet man einen Link zu *Google Maps* und die Beschreibung kann einen Link zu einer Web-Ressource enthalten (z. B. Wikipedia).

Die Beschreibungen sind wie folgt aufgebaut:

In einem grauen Kasten sind **offensichtliche Informationen** zusammengefasst. Diese kann der Spielleiter den Spielern preisgeben, ohne darüber nachzudenken. Am besten nicht den Text vorlesen, sondern in eigene Worte fassen; eventuell müssen die Beschreibungen der Situation angepasst werden, z. B. von welcher Richtung die SCs einen Raum betreten. Spiele mit der Länge der Beschreibungen, um die Spieler einzubinden.

In normaler Schrift folgen **Hintergrundinformationen für den Spielleiter**, die er erst filtern muss, falls er sie den Spielern mitteilen will.

► *Fertigkeit (Modifikation): Hier werden **Vorschläge für Proben** gemacht, welche die SCs anwenden können, um z. B. weitere Informationen zu erhalten; einige kann der SL bei Betreten des Ortes fordern, andere sind naheliegend, müssen aber von den SCs ausgeführt werden. Die Modifikation dahinter bestimmt den Schwierigkeitsgrad in Form eines Bonus oder Malus. Oft ist nur eine Fertigkeit angegeben, aber der SL sollte die **Regeln für ähnliche Fertigkeiten** ausschöpfen (halber Fertigkeitsbonus). Manchmal ist keine Spezialisierung für eine Fertigkeit angegeben – in diesem Fall sind nur grundlegende Kenntnisse notwendig, die mit allen Spezialisierungen abgedeckt werden.*

1a – Detail:

Detailinformationen sind genauso aufgebaut: In einem grauen Kasten steht das **Offensichtliche**...

...und in normaler Schrift folgen **Hintergrundinformationen für den Spielleiter**...

► *Fertigkeit (Modifikation): ...und **Vorschläge für Fertigkeiten**, die Details betreffen.*

Wie wir spielen

Wir haben einen Beamer am Spieltisch, um auf Karten und Ansichten von *Google Maps* zurückzugreifen oder Spielermaterial anzuzeigen. Daher sind manchmal auch *Google-Maps-Koordinaten* in Kapiteln angegeben. Wir greifen bei Bedarf auch auf andere Inhalte des Netzes zurück, was zu einem eher freien Spiel führt; wenn jemand ein Treffen in einem Dönerladen vereinbaren will, schauen wir nach, wo der nächste ist, und was es zu essen gibt. Es liegt beim Spielleiter, welches Material er zulässt – der Google Konzern ist kurz nach der Apokalypse zusammengebrochen, so dass die Karten im Jahr 2052 oft veraltet sind. Außerdem ist das Internet voller Fake News.

1.1 Die Apokalypse

Im Jahr 2034 **stürzen fremde Schiffe ohne Vorwarnung auf die Erde** – einige nennen es die Apokalypse, andere eine Invasion. Ob sie aus dem Weltall kamen oder sich aus dem Erdinneren an die Oberfläche bohrten ist bis heute unklar, aber der Größe nach scheint es sich **um Siedlungs- oder Flüchtlingsschiffe gehandelt zu haben. Ihre Landung entvölkerte ganze Städte und Landstriche** – entweder durch den direkten Aufprall, ausgelöste Erdbeben oder durch allmähliche Verödung, nachdem hochgeschleuderte Staubmassen die Sonne verdunkelten. Während die hiesige Bevölkerung stark dezimiert wurde, strömten fremdartige Wesen aus den Schiffen, **die abfällige Namen wie Orks, Zwerge, Elben oder Trolle erhielten.**

Fast überall **brach die öffentliche Ordnung innerhalb weniger Wochen zusammen** und staatliche Kräfte konzentrierten sich darauf, kritische Infrastruktur und ausgewählte Sektoren zu schützen. An einigen Orten übernahmen **private Sicherheitsunternehmen** diese Aufgabe, doch ihre Arbeit ist oft von Korruption und Schutzgelderpressung bestimmt. Zahlungskräftige **Konzerne stellten Sicherheitsabteilungen zusammen**, die gemäß eigener Gesetze agieren. Einige von ihnen erlangten damit einen unabhängigen, autonomen Status und verhandeln mit Staaten auf Augenhöhe.

Staatliche Stellen konnten nur größere Schiffswracks sichern, aber mit den Ankömmlingen **verstreute sich hochentwickelte Technologie über den Planeten**, die von Kommunikationsgeräten über kybernetische Implantate bis zu Hochenergiegewaffen reicht. Gleichzeitig wurden neue Phänomene beobachtet, die von der Bevölkerung als **Magie** gedeutet wurden – Wissenschaftler sprechen von physikalischen Anomalien. Die meisten Theorien gehen davon aus, dass außerirdische Technologie dafür verantwortlich ist und die Schiffe bei ihrem Absturz eine andere Dimension durchbrachen – vielleicht ausgelöst durch eine Singularität, die von einem hiesigen Teilchenbeschleuniger erzeugt wurde. **Die Absturzstellen sollen besonders mächtige Orte sein**, aus denen Magie über den Planeten strömt. Es gibt Gerüchte, dass Portale zur anderen Dimension noch offen sind und Konzerne extra-dimensionale Handelskontakte vorangetrieben haben.

Heute, im Jahr 2052, stellt der überwiegende Teil der Welt einen anarchistischen und weitgehend rechtsfreien Raum dar, in dessen Schatten Söldner ihre Dienste anbieten, um am lukrativen Geschäft mit der Neuordnung der Welt zu verdienen.

Anmerkung: Aus den Ereignissen ergibt sich, dass Angehörige von nicht-menschlichen Völkern, die älter als 18 Jahre sind, auf einem (Raum-)Schiff oder fremden Planeten geboren wurden. Menschen-Hybride (z. B. menschliche Halbelben oder Halborks) können nicht älter als 18 Jahre sein.

1.2 Was bisher geschah... (Background)

Es war ein lauer Sommerabend in Berlin, fast 20 Jahre nach der Ankunft der Fremden, als **Timmy Trash**, unter Freunden einfach „Trash“, mal wieder den Sozialpalast nach Fundstücken absuchte. Schließlich entdeckte er auf dem Dach leichte Beute: eine **bizarre Satellitenschüssel**, die sich bestimmt irgendwie verkaufen ließ. Es dauerte nicht lange, bis er das Ding neu lackiert, einen verfügbaren Empfänger angepasst und es an einen SC verscherbelt hatte.

Der neue Besitzer blieb schnell auf dem **einzigsten Kanal** hängen, über den die Schüssel verfügte. Eine **vermeintliche Untergrund-24h-Reality-Soap** zog ihn schnell in ihren Bann, in der die Machenschaften einer **Neonazi-Biker-Gang** im Vordergrund standen. Eigentlich war es eine Schrott-Produktion mit **nur einem Kamerawinkel und schleppendem Plot**. Nervig war auch, dass sich die Kerle nicht an die üblichen Sendezeiten hielten – die besten Szenen ereigneten sich scheinbar, wenn man gerade nicht eingeschaltet hatte oder sie spielten außerhalb des Sets. Wenigstens ohne Werbung.

Was der neue Besitzer nicht ahnte: Die Schüssel war Bestandteil eines **geheimen Kommunikationssystem**, das eine direkte Verbindung zwischen einer eingeschworenen Gemeinschaft von **untoten Altnazis und der Neonazi-Biker-Gang „Weit Bois“** sicherstellte. Die Schüssel war schnell ersetzt, aber damit war die Sache nicht erledigt. Fieberhaft wurde nach dem Verbleib der alten Schüssel gesucht, um das geheime Nazi-Netzwerk zu wahren. Und die Befürchtungen sollten berechtigt sein, denn die gestohlene Schüssel wurde nur ein paar Stockwerke darunter an der selben Fassade montiert und **empfängt seitdem die geheime Kommunikation ans „Führer-Hauptquartier“** – in Form einer vermeintlichen **Doku-Soap**. Obwohl Timmy Trash um sein Leben log und glaubhaft versicherte, dass die Schüssel nur die Öffentlich-Rechtlichen empfangen kann, wurde der neue Besitzer zu einem potentiellen Risiko, das es zu beseitigen gilt.

Aus Sicht des neuen Besitzers (eines SCs) war es kaum zu glauben, dass die Show allen unbekannt ist, weshalb er **kurzerhand zum Fernsehabend lud:**

Hey Genossen,

heute, 18:30 Uhr, bei mir im Unterschlupf. Ich hab sturmfrei und 'nen brandneuen Channel laufen – ihr wisst schon, die Show, die die Konzerne so schnell wie möglich aus dem Netz haben wollen. Hautnahe Einblicke in den Weit-Bois-Sumpf, die ihren bekloppten Untergrund-Kampf gegen die Welt führen. Total abgedreht! Würde die Zellen in eurer Hirnrinde aktivieren, wenn ihr noch welche hättet.

Es gibt Getränke und vielleicht ein paar besondere Snacks, wenn der Kühlraum mir die richtige Beute

liefert... Schmeißt euch in eure besten Schuppen und denkt dran: Keine Metadaten, keine Standortfreigabe – wir machen das old-school. Niemand trackt uns, niemand weiß, wo wir sind.

Bis später!

Zum Schluss hatte die Show nochmal richtig Fahrt aufgenommen. Ein Timmy wurde erwähnt und **dass die Bois jetzt wissen, wo die Antenne ist**. Stundenlang haben sie Pläne besprochen, wie sie den **armen Trotteln auf den Pelz rücken**. Leider wird das wahrscheinlich wieder nicht gezeigt – wäre bestimmt lustig. Chips und Bier stehen bereit, aber **es passiert nicht viel, seitdem die Gang die schweren Waffen verladen hat...**

1.3 Mitwirkende & Special Guests (Personae)

Die SCs werden es mit verschiedenen Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) zu tun bekommen, von denen die meisten weltfremde Faschisten sind, die den SCs nach dem Leben trachten. Aber es geht hier um einen Plattenbau und der bedeutet soziale Härtefälle auf engstem Raum, also auch Nachbarn, die helfen können.

Die NSCs lassen sich in folgende Gruppen zusammenfassen:

Weit Bois: Eine Biker-Gang, die einer verschrobenen Neonazi-Ideologie und einer frei erfundenen Rechtschreibung anhängt; die Mitglieder sind geistig weniger gut aufgestellt, machen aber den mangelnden IQ mit Feuerkraft wett. Sie wollen die SCs töten, auch wenn sie nicht wissen warum – schließlich befolgen sie nur Befehle. Unter ihnen befinden sich:

Rottenführer Erwin M.: Er ist der Anführer der Weit Bois und für die SCs wahrscheinlich einfach „das schwitzende Gesicht im TV“. Böse Zungen behaupten, dass er den Grips, der den anderen Bois fehlt, von dem Swastika-ähnlichen Cyber-Implantat an seinem Glatzkopf hat. Wie auch immer, er ist der Stratege der Gang und trifft oft die richtigen Entscheidungen.

Der weiße Ritter: Roland oder einfach „Rollo“ für seine Kumpels. Der Ranghöchste des Straßentrupps, der Kontakt zum Rottenführer hält und die Aktionen vor Ort koordiniert. Ihm mag der Überblick fehlen, was das alles soll, lässt sich das aber nicht anmerken. Er setzt konkrete Befehle mit eiserner Faust um.

Blitzkrieg-Berndte: Führt den ersten Trupp an, der den SCs zu Leibe rückt. Knallharter Meta-Menschenhasser mit einem großen Herz für Tiere. Wollte heute eigentlich früh Schluss machen.

Mohammed: Schön zu sehen, dass neue Meta-Rassen scheinbar Brücken für alte Rassenprobleme bauen. Die paramilitärische Struktur der

Nazi-Bande gibt seinem Leben die nötige Ordnung und deshalb passt er gut zu den Bois – wer etwas anderes behauptet, ist ein verdammter Rassist!

Windhund-Willi: Eigentlich nur Mitläufer, aber sein Spitzname und sein schnittiges Auftreten haben ihn ins Zugriffsteam gebracht – selbst Schuld.

Stuka-Susi: Es braucht schon Taten, um sich in dem gewalttätigen Haufen hervorzutun und die kann sie vorweisen. Sie hat eine kurze Zündschnur und flippt schon beim kleinsten Missverständnis aus.

U-Boot-Ulla: Selbst innerhalb der Gang wird gerätselt, was es mit dem Namen auf sich hat. Ist sie ein Undercover-Agentin, eine ehemalige Marine-Soldatin oder ist das ein schräges Fetisch-Ding? Wahrscheinlich eine Mischung davon.

Enigma-KI: Das eigentliche Übel hinter all dem und ein geheimer Prototyp, der eine direkte Weiterentwicklung der letzten Enigma-KD aus dem Jahr 1944 darstellt. Aber mit dem Erwachen der Magie hat auch irgendetwas ihre Batterie aufgeladen und Besitz von der Maschine ergriffen, um einen unheilvollen Prozess in Gang zu setzen. Die riesige Maschine kontrolliert heute das selbst-ernannte neue Führer-Hauptquartier und stellt eine schwer zu fassende Bedrohung für Eindringlinge dar. Es ist schon etwas kränkend, wenn Dir eine primitive Maschine aus dem vorigen Jahrtausend immer einen Schritt voraus ist. Der Ursprung des Übels ist die fast schon antike 4,5V-Batterie (siehe Details in Abschnitt 3.1, S. 16).

Alt-Nazis: Das sind echte Altnazis, die den 2. Weltkrieg überlebt haben... als Untote... nachdem sie wieder erweckt wurden. Sie werden in einem geheimen Teil des Hochbunkers gefangen gehalten, geben aber immer noch Befehle an ewig Gestrige – unter ihnen die Straßengang der Weit Bois. Die untoten Marionetten waren die Stimme von Enigma in ihren zarten Anfängen als Monstrum und essenziell für die mörderische Maschine, um mit der Außenwelt zu kommunizieren. Die Untoten sind:

Der Führer: Es ist ausgeschlossen, dass er *der* Führer ist, aber der Verwesungsgrad lässt genug Spielraum... außerdem lässt er jeden erschießen, der das Gegenteil behauptet.

Kapitänleutnant Friedrichs: Er trägt die zerfetzte Uniform eines U-Boot-Kapitäns und das Ritterkreuz, aber der fehlende Unterleib deutet eher auf einen Infanteristen, der auf eine Mine getreten ist.

Roter Baron: Auch das ist natürlich nicht der echte und außerdem war das der 1. Weltkrieg – aber das sind Argumente, die bei unseren Nazis

nicht verfangen. Seine offensichtliche unhistorische Lederuniform mit Pelzapplikationen sieht schon adrett aus, aber wird durch das gestört, was er andauernd mit seinem verwesenen Mund macht... sollen das Propeller-Geräusche sein? Jedenfalls sind die Spucke und die Blutropfen unhygienisch.

Sturmtruppen: Das ist der harte, indoktrinierte Haufen, der den SCs das Leben schwer macht. Sie wissen, wofür sie kämpfen, auch wenn das niemand nachvollziehen kann. Und sie sind geradezu erpicht darauf, ihr Leben dafür zu geben – auch wenn sie nur eine Packung Erdnüsse für den Truppführer beschaffen sollen. Die meisten von ihnen sind charakterlose Abziehbilder, aber folgende Personen sind stolz darauf, Sturmtrupppler zu sein, und haben dennoch ihre Eigenheiten:

Hauptmann Gretchen Schneider: Eine ehemalige Antifaschistin, die einer schrecklichen Transformation zu einer loyalen Dienerin unterzogen wurde. Sie ist ein exzellenter Scharfschütze und tödlich im Nahkampf, bei dem sie zwei Handfeuerwaffen kreativ einzusetzen weiß. Vielleicht finden die SCs einen Weg, sie nochmals umzudrehen, damit sie ihren Kampf gegen die Nazis wieder aufnimmt.

Gefreiter Müller: Hört auch auf den Spitznamen Zyankali-Kurt; den kriegt niemand lebend, denn er hat immer eine Zyankali-Kapsel im Mundwinkel. Bei dem ersten Anschein einer Gefangennahme macht er ernst und stirbt einen qualenden Erstickungstod in 3W10 Runden.

Gefreiter Stahl: Oder Werwolf-Rainer für seine Kameraden; der einzige von dem Haufen, der sich ergeben würde (schwere Kindheit, keine Perspektive und so) – aber nur, um den SCs bei der erstbesten Gelegenheit in den Rücken zu fallen.

Underdogs: Die lokale Straßengang vom Plattenbau, die sich mit dem Verkauf von Drogen, Waffen, Frauen und allem anderen, was sich verschernbelaßt, über Wasser hält. Meistens beklaue sie sich jedoch gegenseitig oder den ohnehin gebeutelten Haufen der Anwohner – armseliger geht es kaum. In den Augen der Weit Bois und der Sturmtruppen sind sie Ungeziefer, das ausgerottet werden muss. Sie werden sich schnell verkrümeln und nur dann aktiv werden, wenn ein SC sie überreden kann. In ihren meist zugemüllten Bruchbuden halten sich versteckt:

MC Yo: Ein wenig talentierter Halb-Ork-Rapper, dessen Hose so tief hängt, dass man kaum hinaber auch nur schwer wegsehen kann. Besser nicht ansprechen, denn jedes zweite Wort ist „Yo“ und er gräbt gnadenlos jedes weibliche Wesen an. Mit seinen massiven Halsketten und Ringen erinnert er an einen Weihnachtsbaum.

Lil' Moneypenny: Eine vollschlanke Wasserstoff-Blondine mit künstlichen Wimpern und Fingernägeln. Ihr hautenges, rotes Etwas ist so kurz, dass man rätselt, ob es ein T-Shirt oder ein Kleid ist. Sie fummelt andauernd an ihrer Koksverschmierten Nase herum, wenn sie mit einem spricht – und wehe Du siehst ihr dabei nicht in die Augen. Sie ist hart drauf und hat eine Mini-Knarre in ihrer Handtasche, eine Sonderanfertigung (1 Schuss, Mk.3).

Dr. Luck: Ein hagerer Elb, der viel zu große T-Shirts trägt, in die er 3-mal passt – die Ärmel reichen fast bis zum tätowierten Handgelenk. Aber er ist immer gut drauf und bleibt locker – er vertraut auf sein Glück. Diverse Durchschüsse in seiner Kleidung zeigen, dass er allen Grund dazu hat, denn keiner davon hat seinen Körper getroffen. Seine blonden Rasta-Zöpfe sind streng genommen kulturelle Aneignung.

Nachbarn: Eine bunte Gruppe von Außenseitern, die den Sozialpalast bewohnt (und nicht zu den Underdogs gehört). Wie üblich in der Großstadt kennt man sich höchstens flüchtig, doch sie können eine Hilfe für die SCs in ihrer Notlage darstellen. Hoffentlich läuft das besser als neulich, wo man etwas Hafermilch für den Frühstücks-Kaffee wollte... Unter den Nachbarn befinden sich:

Ausländische Familie: Die Xzyrskis sind die einzige Familie mit 9 Satellitenschüsseln am Balkon, wahrscheinlich eine für jedes Familienmitglied. Ständig wird gekocht und die Zutaten sind gefährlich: sie sind ansteckend, giftig oder bissig. Doch das Essen brauchen sie für ihre 7 Kinder – oft streunen sie verloren auf dem Flur herum. Die Familie spricht eine Sprache, die selbst Übersetzungs-KIs ratlos zurücklässt, und man muss schon erfinderisch werden, um mit ihnen zu kommunizieren.

Veteran Lüttke: Das erste, was man von ihm sieht, ist der Lauf seiner Schrotflinte, die er durch den Türspalt schiebt. Der alte Lüttke mag fast blind, schwerhörig, nicht mehr gut zu Fuß sein und nach alten Menschen riechen, aber er hat in drei Kriegen gekämpft, „damit Ihr Jungschen Euren ver*** Latte Macchiato genießen könnt“. Von den Kriegen hat noch niemand gehört (Wirklich-Letzte-Generationenrevolte, Kreuzberger Straßenreinigung und der 2. Spandauer Freiheitskampf), aber sein Waffenarsenal wirkt authentisch. Man kann fast alles von ihm erstehen, was mit Militär zu tun hat – aber nicht für Euros, denn er traut der Währung nicht. Er fordert Aufmerksamkeit für seine schrecklichen Kriegsgeschichten, die unglaublich und voller Widersprüche sind – es ist eine Verschwendung von Zeit, welche die SCs nicht haben:

WW mit SD-Bonus gegen Stufe 12, um den dementen Unsinn mind. 3 Rd ohne Widerrede zu ertragen, und schweres (-10) *Überreden* bzw. *Verführen*, um den Monolog auf den benötigten Ausrüstungsgegenstand zu lenken (nur ein Ausrüstungsgegenstand oder Waffe pro Geschichte). Das *Überreden*- bzw. *Verführen*-Manöver ist mittelschwer (+0), wenn man bemerkt, dass man die Sachen gegen „Missgeburten“ (Nicht-Menschen) einsetzt.

Monique: Leichtes Mädchen, das sich durchschlägt. War eine 1er Schülerin und will Filmstar werden – „es läuft nur gerade nicht so.“ Sie sieht nicht nur heiß aus, sondern hat auch eine große Schnauze und kann mit allen Sorten von Klientel umgehen. Wenn jemand etwas aufschnappt, dann sie oder eine der anderen Mädels: 70%-Chance, um eine richtige Antwort auf eine Frage zu erhalten – dafür erwartet sie aber auch je nach Schwierigkeit eine Gegenleistung, von 1W10 Hundert Euros für den Flurfunk (z. B. wo hat Timmy Trash die Satellitenschüssel abgebaut?) über ein paar neue Brüste (1W10 Tausend Euros) für geheimes Zeug (z. B. wo ist das Hauptquartier der Nazis? Wer hat Kennedy erschossen?) bis hin zu einem heißen Schlitten (1W10 Hunderttausend Euros) für wirkliche Kopfzerbrecher (z. B. der Sinn des Lebens oder eine analytische Lösung für das Dreikörperproblem¹).

Mucke, der Punk: Hier läuft ständig lauter Punk-Rock – da hilft kein Klopfen oder klingeln. Wenn man da rein will, dann mit Geschick (Schlösser öffnen +10) oder Gewalt. Sobald der Ork was von Nazis hört, ist er sofort dabei. Er hat diverse Kontakte im Plattenbau und kennt die Schleichwege – gib ihm 3+1W10 Minuten und er kann Dir fast alles besorgen, was verboten ist (Drogen, Soft- und Hardware, gefälschte Identitäten, zensierte Alben... leider keine Waffen).

Gulmalloth (Dämon): Am Türschild steht „Michael Schmidt“, aber das passt nicht zu dem, was die Tür öffnet. Der schwarze Kapuzenpulli kann das große, dämonische Wesen (Klasse III) kaum verbergen, das aus Schatten und glühenden Augen besteht. Es wurde von dem Mieter der Wohnung, einem mittel-talentierten Okkultisten, vor einigen Tagen beschworen, überwältigte seinen Beschwörer und hält ihn seitdem gefesselt im Kühlschrank gefangen – ohne seine Magie wäre der Aushilfsbösewicht schon erfroren. Glücklicherweise handelt es sich um ein recht friedliches, dämonisches Exemplar und es scheint sich in dem Plattenbau wohl zu fühlen. Wer magische Expertise sucht, muss aber irgendwie an dem Ungeheuer vorbei zum Kühlschrank – das Ding, das der Dämon um je-

T1.1 • ZUFÄLLIGER NACHBAR	
W100	Nachbar
–	John Schnee
<i>Underdogs:</i>	
01–11	MC Yo
12–23	Lil' Moneypenny
24–35	Dr. Luck
<i>Nachbarn:</i>	
36–48	Ausländische Familie (Xzyrskis)
49–61	Veteran Lüttke
62–74	Monique
75–87	Mucke, der Punk
88–100	Gulmalloth (Dämon)

den Preis verbergen will.

John Schnee: ...und seine Alte hört man ständig streiten – durch die Tür, durch die Wände, im Hausflur oder im Fahrstuhl, wenn man vorbei fährt. Das Drogenlabor, das sie allgemein bekannt in ihrer Bude betreiben, scheint sich auf ihre Beziehung auszuwirken.

Ein zufälliger Nachbar kann als Bewohner einer Wohnung mit Tabelle T1.1 bestimmt werden (bis auf John Schnee und seine Alte, die direkt über der Bude wohnen) – falls die SCs an eine Tür klopfen.

1.4 Achtung Spoiler! (Der Plot)

Die SCs werden schnell herausfinden, dass sie in der Scheiße sitzen, denn **fanatische Nazis trachten ihnen nach dem Leben**. Sie müssen die **Nacht irgendwie überleben oder das Übel an der Wurzel packen**. Der Nachteil ist, dass der Abschaum ihren Tod gut geplant hat – ein Vorteil, dass es sich bei den SCs um Profis handelt und dass **zumindest ein SC bei den Vorbereitungen zugehört hat** – wenn man sich nur erinnern könnte...

Die Gegner werden die SCs voraussichtlich **in mehreren Wellen angreifen**, weil sie vom vorgefundenen Widerstand überrascht sind. Dazwischen haben die SCs Zeit, **die neue Vorgehensweise abzuhören und entsprechende Abwehrmaßnahmen zu treffen**. Das könnte eine wirklich interessante Episode werden – mit den SCs in einer Nebenrolle... und vielleicht erkämpfen sie sich die Hauptrolle!

Die Hinweise auf die Hintermänner werden sich im Laufe der Nacht verdichten und die SCs **könnten sich dazu entscheiden, die bösartige Enigma auszuschalten**. Einen Überblick des Plots findet sich auf Seite 9.

1.5 Wie alles beginnt... (Aufhänger)

Es ist die **Wohnung eines SCs** (bzw. Zweitwohnung, vorübergehende Bleibe oder ein Ort zum Untertauchen)

¹<https://de.wikipedia.org/wiki/Dreikörperproblem>

und er **hat seine Kumpel zum Fernsehabend geladen**. Die Live-Note der Sendung macht die Einladung bestimmt attraktiv und das Format scheint richtiger „Underground“ zu sein. Leider sind damit alle in der Wohnung **auf der Abschussliste von diversen Nazi-Fraktionen gelandet**, mit denen sich nicht verhandeln lässt. Auch wenn man die Schlüssel zurückgibt, sind sie nicht glücklich – Nazis halt. Doch davon ahnen unsere Protagonisten noch nichts – für die Gäste **beginnt es mit der Ankunft am Sozialpalast** (4.1, S. 22).

ACHTUNG SPOILER!

**** Prequel: Stress auf der Straße **: (ca. 19:30 Uhr)**

- ☐ Die SCs treffen ein: Kläre kurz ab, wer alleine oder in einer Gruppe auftaucht.
- ☐ Bei Ankunft des ersten SC oder Gruppe geht es auf der Straße bereits hoch her: (4.1, S. 22).
- ☐ Jeder ankommende SC oder Gruppe von SCs trifft auf ein zufälliges *Ereignis bei der Ankunft* (T4.1, S. 22); wiederhole bereits erwürfelte Ereignisse.

**** Episode 1: Weit Bois **: (ca. 20:00 Uhr)**

- ☐ Alle SCs sind in der Bude und beginnen den gemütlichen Teil des Tages mit dem Start von Episode 1 (4.2, S. 23).
- ☐ 3 Minuten Vorbereitung, währenddessen zufälliges *Ereignis bei Belagerung* (S. 12). Vielleicht ist Zeit, um etwas von den Nachbarn zu holen (1.3, S. 6).
- ☐ Angriff von 5 Weit Bois und 3 Kampfhunden (S. 24).
- ☐ *Info: Die SCs erfahren wahrscheinlich, dass es um die Satellitenschüssel geht.*

**** Episode 2: Sturmtruppen **: (ca. 20:10 Uhr)**

- ☐ Im TV regt sich wieder etwas: Episode 2 (4.3, S. 23).
- ☐ 10 Minuten Vorbereitung; währenddessen 2 zufällige Ereignisse bei Belagerung (S. 12); draußen werden brennende Straßensperren errichtet.
- ☐ Genug Zeit, um mit den Nachbarn Kontakt aufzunehmen (1.3, S. 6).
- ☐ Angriff des Sturmtrupps über zwei Stockwerke: dem, auf dem die SC sind, und dem darüber (S. 25).
- ☐ *Info: Die SCs ahnen jetzt wahrscheinlich, dass es um mehr geht, als um den Gewalterzess von ein paar Rockern.*

**** Episode 3: V3 **: (ca. 20:25 Uhr)**

- ☐ Eine roboterhafte Stimme meldet sich über den TV (4.4, S. 26).
- ☐ 2 min Zeit, bevor die Weit Bois eine Verhandlung mit Timmy Trash als Geisel improvisieren.
- ☐ Die SCs müssen entscheiden, ob sie fliehen oder die Ursache angehen. Beide Optionen legen den Hochbunker als Ziel nahe.

**** Zwischenspiel **: (ca. 20:30 Uhr)**

- ☐ Falls die SCs in der Bude bleiben: Nach 5 Minuten kommt Monique vorbeigestöckelt und will ihren Goldfisch abholen (4.5, S. 26).

**** The End (Final Cut)**: (ca. 20:40 Uhr)**

Die SCs bestimmen, wie das Ganze endet:

- ☐ Falls die SCs in den Hochbunker gehen:
 - ☐ **** Episode 4-1: Hausmeisterkram **: Über das Installationsgeschoss in das 1. Obergeschoss des Hochbunkers (4.6, S. 26)**
 - ☐ Durch den Bunker in das 4. Obergeschoss (3, S. 16).
 - ☐ **** Episode 4-2: Computerprobleme **: Befehl zum Einsatz der V3 abbrechen und Enigma ausschalten (3.7, S. 20).**
- ☐ Falls die SCs fliehen:
 - ** Episode 5: Die Hosen voll ** (4.7, S. 27).**
- ☐ Falls die SCs im Pallaseum bleiben:
 - ** Episode 6: Tragödie ** (4.8, S. 28).**

2 Pallasium, der Sozialpalast

Karte:	Google Maps [13]
Beschreibung:	Berliner Morgenpost [14]
Aufgabe:	Angriffe abwehren
Hürden:	mehr oder weniger gut geplante Angriffe
Hilfen:	(geheimer) TV-Kanal, Nachbarn
Belohnung:	das eigene Leben

Der Plattenbau ist eine Insel der Einsamkeit für über 500 Mietparteien. **Kaum einer kennt seine Nachbarn** und noch weniger können sie leiden. Die Drogen der Straße haben an der Tür nicht halt gemacht und ein **zweielichtiges Milieu macht sich in den Gängen breit**. Es ist eine **Bleibe der Namenlosen**, von denen nicht wenige ihre Wohnungstür mit einer gestohlenen Kreditkarte öffnen. Dieses Klientel **zieht sich mit dem Angriff der Weit Bois in die Wohnungen zurück** und möchte das aussitzen. Es benötigt schon einiges, um sie zum Zurückschlagen zu bewegen.

Einige Nachbarn sind in Abschnitt 1.3 auf Seite 6 beschrieben. Bis auf John Schnee, der direkt über der Bude mit seiner Alten ein Drogenlabor betreibt, können sie mit Tabelle T1.1 (S. 8) zufällig bestimmt werden. Grundrisse der Stockwerke sind für den Spielleiter auf S. 11, für Spieler auf den Seiten 36–38 gegeben.

Die Türen und Decken im Plattenbau sind dünn und es reicht massiver Beschuss, um sich einen Weg freizuschießen (siehe A.4, S. 31).

Anmerkung: Ich habe keine Ahnung wie der Plattenbau aufgebaut ist und war auch nie drin. Die folgende Beschreibung ist an die äußere Erscheinung angelehnt.

2.1 Zufällige Ereignisse & Funde

Die Tabelle T2.1 (S. 12) kann für zufällige Ereignisse im Plattenbau und Umgebung verwendet werden. Die Würfe können in bestimmten Zeitintervallen (z. B. alle 5 Minuten) durchgeführt werden oder wann immer der Spielleiter es passend findet. Eine ausgeweitete Suche (über mehrere Minuten) mit erfolgreichem Wahrnehmungswurf kann der Spielleiter auf Tabelle T2.2 (S. 13) zufällig auflösen.

2.2 Installationsgeschoss

In dem untersten Stockwerk befindet sich die Haustechnik und es gibt **keine offiziellen Bewohner**. Zugang haben eigentlich nur Arbeiter, aber nachts trifft man hier höchstens

einen Obdachlosen oder einen Drogenkoch der Underdogs. **Die Kabel der Satellitenschüssel führen vom Treppenhaus durch einen langen, zentralen Gang bis zu einem Zugang zum Hochbunker**. Im Norden gelangt man durch eine Tür zum Luftgeschoss (2.3).

Der Mittelgang erinnert an ein U-Boot aus dem 2. Weltkrieg, allerdings ist alles etwas größer: der unverputzte Gang, die Sicherungskästen, sowie die kreuz und quer verlaufenden Rohr- und Stromleitungen. Die angrenzende Räume dienen unterschiedlichen Zwecken und können bis auf die Aufzugtechnik zufällig ermittelt werden (W100):

Aufzugtechnik: Nur in zum Aufzug angrenzenden Räumen. Motoren und Wartungsmittel befinden sich in dem sonst leeren Raum. Es findet sich auch jede Menge Werkzeug hier.

01–18: Heizungsraum: Hier sind nur ein paar große Heizungsanlagen, von denen dicke Rohre in die Wände führen. Ab und zu brummt einer der Kästen laut auf und verstummt dann wieder.

19–37: Wasserversorgung: Rohrleitungen kommen aus den Wänden und winden sich zu zentral stehenden Pumpen. Sie stellen warmes Wasser für den Sanitärbereich und die Heizungen bereit. Irgendwo tropft es leise.

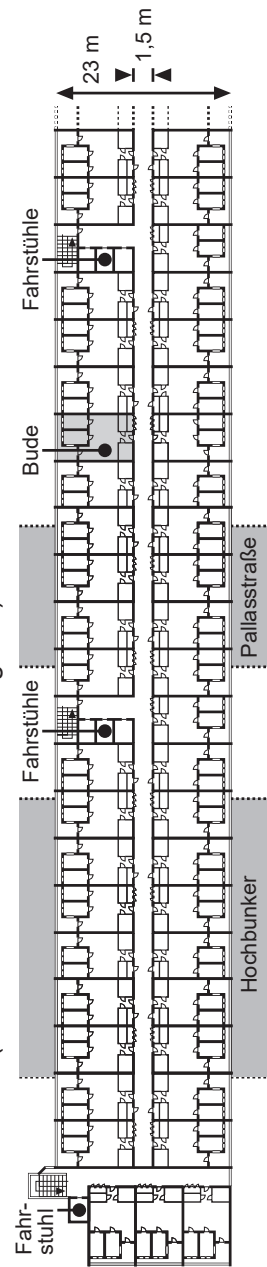
38–56 Stromversorgung: Verrostete Schilder warnen vor Starkstrom. Mannshohe Sicherungskästen und Schaltanlagen stehen im Raum. Sogar eine alte Notstromanlage gibt es, die funktioniert aber schon lange nicht mehr.

57–75 Abwasserentsorgung: Der Geruch ist muffiger und etwas süßlicher als in den anderen Bereichen. Es geht immer mal wieder ein kurzes Wasserrauschen durch die Rohre, unter denen sich dunkle Lachen sammeln.

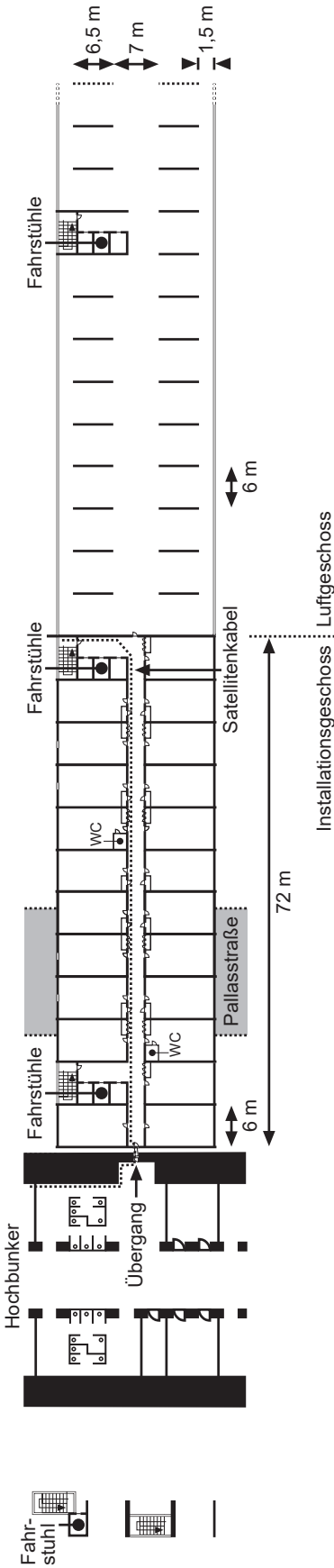
76–90 Abfallentsorgung: Löcher in der Decke führen über Abfallschächte zu den Müllschluckern der darüber liegenden Geschosse. Darunter befinden sich nur einige große Mülltonnen, wenn man von den Fliegen, Ratten und sonstigem Ungeziefer absieht. Es qualmt bedenklich aus der gepanzerten Tonne für Gefahrsstoffe.

91–100 Umfunktionaler Raum: Hier befindet sich ein Drogenlabor der Underdogs [01–55], eine improvisierte Schlafstelle von 1W6 Obdachlosen [56–80] oder nichts [81–100]. Der Raum hatte mal eine andere Funktion, die wurde aber aufgegeben. Das zeigen offene Rohrenden und durchgetrennte Stromkabel.

8. Stock (Stockwerke 7–11 sind fast baugleich)



1. Stock: Installations- & Luftgeschoss (Stockwerke 1–6 sind ähnlich)



T2.1 • EREIGNISSE: BELAGERUNG	
W100	Ereignis
01–15	Nichts
16–22	Feueralarm: Dauerton der Alarmsirene erschwert Wahrnehmung (-10) im gesamten Gebäude. 50%-Chance, dass die Sprinkler-Anlage alles in diesem Stockwerk unter Wasser setzt (-10 auf Bewegungsmanöver) – das kann elektrische Geräte zerstören (z. B. Fernseher).
23–30	Stromausfall: Licht und andere elektrische Geräte (z. B. Fernseher) fallen im gesamten Gebäude für 1W10 Minuten aus.
31–50	Zufallsfund: Wurf auf Tabelle T2.2.
	<i>Begegnungen:</i>
51–60	Kind: der ausländischen Familie (2+1W10 Jahre) rennt herum oder klopft an, weil es die Tür verwechselt. Es scheint die Verwechslung nicht zu bemerken und will in die Wohnung; soziales Manöver, um es abzuwimmeln.
61–70	Laute Musik: Mucke (1.3) dreht die Punkmusik derart auf, dass man sein eigenes Wort kaum versteht. Wahrnehmung erforderlich, um sich über eine Distanz von mehr als einen Meter zu verständigen, bis man den Punk überreden kann, sie wieder leiser zu stellen.
71–80	Exotisches Essen: von der ausländischen Familie greift an; es ähnelt einer zähnefletschenden, springenden Schnecke (mittl. Biss +50) [01–33], einem skorpionartigen Schmetterling (kl. Stich +35, Gift der Stufe 6, -10 auf alle Handlungen durch Schläfrigkeit) [34–66] oder einem stark beharrten Oktopus (kl. Ringen +65) [67–100].
81–90	1 Weit Boi: hat sich durch einen Lüftungsschacht gequetscht und greift überraschend (+20) an.
91–100	2 Weit Bois: sprengen ein Loch in die Wand [01–50], den Boden [51–75] oder die Decke [76–100] und schießen wild im Schutz der Staubwolke um sich: -20 auf Wahrnehmung für alle Beteiligten, um Freund und Feind zu unterscheiden.

Fast überall befinden sich auch **Hinweise auf die hier arbeitenden Handwerker:** Campingtische und Plastikstühle, Aschenbecher, pornografische Plakate, halb gegessene Stullen und leere Bierflaschen.

Abgesehen von dem angrenzenden Luftgeschoss sind die **Stockwerke 2–6 ähnlich aufgebaut**, allerdings sind sie mit Mietwohnungen ausgestattet.

2.3 Luftgeschoss

Im gleichen Stockwerk wie das Installationsgeschoss liegt ein Luftgeschoss, von dem keiner genau weiß, was das soll. Es ist ein freies Stockwerk, dass nur von einigen quer verlaufenden Wänden alle 6 Meter getragen wird. **An den langen Seiten ist das Stockwerk offen** und wird nur durch eine Brüstung begrenzt. Darunter befindet sich ein kleines Parkhaus mit 2 Ebenen. Durch eine Tür in der

schmalen Südseite gelangt man zum Installationsgeschoss (2.2).

2.4 Obere Stockwerke

Ein **langer, schmaler Gang** führt den gesamten Bau entlang, von dem jeweils **gegenüberliegende Türen zu den Wohnungen rechts und links führen**. Kleinere Türen bieten Zugang zu den **Müllschluckern** (getrennt nach Biomasse, Technomasse und Gefahrstoffe), verschlossene Türen (Schlösser öffnen +20) soll Neugierige von den **Kammern mit Versorgungsleitungen** (Wasser, Heizung oder Strom) fernhalten. Alle 12 m kann der Gang mit massiven Brandschutztüren verschlossen werden (schließen automatisch bei Hitze, siehe A.4, S. 31).

Die unteren Stockwerke 1–6 sind kürzer als die Geschosse 7–11, da der Hochbunker den Platz nach Süden begrenzt.

2.5 Die Bude

Die Bude befindet sich im 8. Stock des Pallaseums und ist nach Westen gelegen. **Durch Decke, Wände und Boden zieht sich ein bis zu 0,5 m breiter Riss**, der notdürftig mit Brettern und Metallplatten abgedeckt ist, und die Nachbarn fast zu Mitbewohnern macht (siehe Grundriss auf S. 14). Von oben dringt ungehindert der Ehestreit eines Paares hindurch und eine scharf riechende Flüssigkeit tropft aus dem Riss herunter. **Die enge 2-Zimmer-Wohnung ist den Betten nach für einen Troll und einen Zwerg eingerichtet**. Die zwei Schlafzimmer führen zu einem Wohnbereich mit offener Küche, in dem der **16k-Farbfernseher mit Hyper-High-Definition** an der Wand hängt – das Ding ist für Elben-Augen ausgelegt. **Vom Fernseher führt ein amateurhaft verlegtes Kabel zu einer Satellitenschüssel** auf dem Balkon (A.2, S. 31). Hier steht auch eine Glasvase, in dem ein Goldfisch friedlich seine Runden dreht (er gehört Monique: 4.5, S. 26).

Vom Wohnbereich gelangt man auf den **kleinen Balkon**, fast 30 m über dem Straßenasphalt, und in einen **kleinen Flur**. Vom Flur kommt man in das **Bad**, das hippiemäßig lediglich mit einem Perlenvorhang abgegrenzt ist, zum **Wirtschaftsraum**, in dem eine Waschmaschine und ein großer Plastikkorb mit schmutziger Wäsche steht, und durch die Wohnungstür in den Hausflur.

► **Kochkunst**•Drogen +50, Chemie +50, Pharmazie +40, Giftkunde +40: Um die Flüssigkeit als (ungenießbaren) Alkohol einzuordnen, der oft als chemisches Lösungsmittel verwendet wird; ein Ergebnis über 120 liefert außerdem einen Bezug zur Synthese von Drogen.

► **Winden:** Um sich durch den Riss in die Wohnung darüber (John Schnee und seine Alte), darunter oder nebenan zu zwängen; sehr schweres BM für Menschen.

► **Klettern (schwer):** Schweres BM, um vom Balkon zum Balkon

T2.2 • FUNDE	
W100	Fund
01–05	Exotisches Essen: Manchmal stellt es sich tot, bevor es angreift (siehe T2.1).
06–10	Werkzeug: Brecheisen [01–25], Kettensäge [26–50], Glasschneider [51–75], Drogenbesteck (Löffel, Crackpfeife, Spritze o.ä.; 50%-Chance, dass benutzt) [76–100].
11–16	Medizinische Ausrüstung: Erste-Hilfe-Koffer (Verbandsmaterial) [01–40], 5-L-Flasche Lachgas (St. 10, Einatmen, von Euphorie über -50 auf alle Handlungen bis Schlaf) [41–70], Defibrillator [71–100].
17–21	Kompromittierendes Video: Von Lil' Moneypenny [01–15], Veteran Lüttke [16–30], Monique [31–45], Mucke [46–60], John Schnee [61–75]; gibt jeweils +50 auf Interaktion mit denen. Andernfalls von einer Persönlichkeit aus Show-Business, organisiertem Verbrechen, Konzernchef-Ebene oder Politik (Wert bis zu 1W100 x 10.000 Euro) [76–100].
22–30	Drogen: 2W10 Dosen Cannabis (Einatmen, leichte Euphorie, -10 auf alle Handlungen) [01–17], 1W10 Dosen Kokain-Derivat (Aufputzmittel, -10 auf statische Manöver) [18–34], 1W10 Pillen mit zufälliger Wirkung: Euphorie (-25 auf alle Handlungen) [35–51], Hyperaktivität (-50 auf Konzentration) [52–68], Glücksgefühl und Schmerzunempfindlichkeit (halbe Abzüge durch Wunden) [69–84], sexuelle Stimulanz [85–100]; Wirkung hält 1W6 Stunden an.
31–35	Sonstiges: Mieterhöhung [01–14], Abmahnung vom Vermieter wegen Schusswaffengebrauch [15–27], verschollene Belege für die Nebenkosten aus dem letzten Jahr [28–40], ein altes Stück Pizza [41–60], eine seltene Vinyl-Punk-Platte (+30 auf Interaktion mit Mucke) [61–80], eine (Tierkunde -20: bisher unentdeckte) Käferart [81–100].
36–40	Schutzausrüstung: Sporttasche mit 1W10 Gasmasken [01–66] oder Kiste mit 1W6 ABC-Schutzanzügen und Sauerstoffflaschen [67–100].
41–46	Sportbeutel mit Plastiksprengstoff: es können Sprengladungen mit maximal Mk.5 hergestellt werden, deren Mk insgesamt 10 ergibt (z. B. 1x Mk.5, 1x Mk.2 und 3x Mk.1)
47–50	Fernzünder: 1W6 Stück; erlaubt, Sprengladungen aus bis zu 300 m Entfernung zu zünden.
51–60	Waffe: Schlagring (wie Keule) [01–30], Maschinengewehr (Mk 1W3) [31–60], Taser [61–75], schweres Lasergeschütz (Mk.4, 150 kg) [76–90], Torpedo (wie Granate Mk.4) [91–100].
61–69	Schuhkarton mit Handgranaten: 1W6 Stück, Mk 1W3.
70–75	Antipersonenminen: 1W6 Stück, bei Betreten wie Handgranate Mk.1.
76–81	Panzerabwehrminen: 1W4 Stück, bei Betreten wie Handgranaten Mk.3.
82–87	Bleibehälter mit radioaktivem Material: alle 5 min Radiation Critical E in Radius 0–1m, D in Radius 1–2m, C in Radius 2–3m usw.
88–90	Kanister Biokampfstoff: alle 3 Minuten WW gegen Krankheit St. 8 oder -5 auf alle Handlungen (bis Tod bei -100); ausreichend, um 100 m Radius zu kontaminieren (Gift benutzen/entfernen, um Wirkungsbereich einzugrenzen).
91–95	Raketensprengkopf: Mk.4 [01–60] oder Mk.5 [61–100].
96–98	Aktenkoffer mit schmutziger Bombe: Mk.5, danach Radiation Critical A alle 30 min.
99–100	Taktischer Atomsprengkopf: Mk.5 mit Radius 500 m, danach Radiation Critical C alle 30 min.

im Stockwerk darüber oder darunter zu klettern.

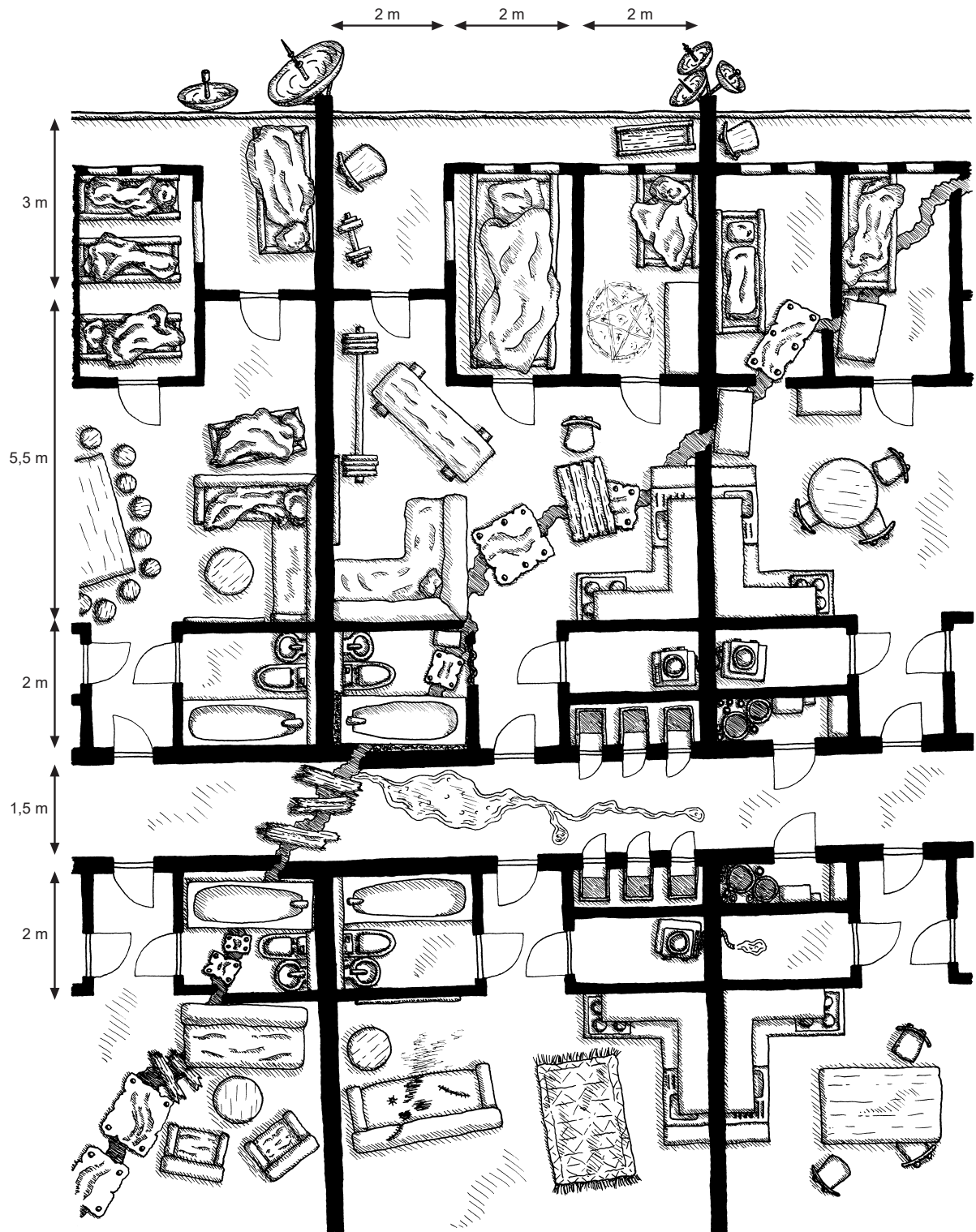
► **Weg frei schießen:** Um sich mit massivem Beschuss einen Weg durch die dünnen Türen oder Wände zu bahnen (A.4, S. 31).

2.6 Der Hausflur

Der schmale (1,5 m breite) Hausflur erstreckt sich entlang des gesamten Gebäudes über fast 200 m (in den unteren Stockwerken 1–6 aufgrund des Hochbunkers kürzer). **Im Abstand von 12 m sind massive Brandschutztüren eingelassen** (P12, 150 Trefferpunkte, siehe A.4, S. 31), die sich automatisch bei Hitze schließen. **Alle 6 m befinden sich gegenüberliegende Wohnungstüren**, die so unpersönlich sind, dass man einen Kompass braucht, um seine Bude zu finden. Die Klingelschilder sind auch keine wirkliche Hilfe, wenn überall Müller oder Muhammad steht.

Abwechselnd, im Abstand von 2 oder 10 m, gibt es auf beiden Seiten entweder 3 kleine Türen zu den Müllschluckern – für Biomasse (kohlenstoffhaltig), Technomasse (anorganisch) und Gefahrstoffe (Chemikalien, Drogen, alte Munition, Mini-Reaktoren) – **oder 1 Tür zu einem Versorgungsraum** mit Hauptleitungen für Wasser,

2.5 Die Bude



Abwasser und Strom inklusive Sicherungskasten sowie kabelgebundenem Internet.

► *Schlösser öffnen +30: Um das billige Schloss zum Versorgungsraum zu öffnen.*

2.7 Treppenhaus & Fahrstühle

Ein Treppenhaus und drei Fahrstühle verbinden die Stockwerke miteinander. Drückt man den Fahrstuhlknopf, **dauert es 1W10 Runden (jeweils 10 s) bis ein Fahrstuhl kommt** – keine Ahnung, warum das immer so lange dauert.

► *Wahrnehmung (+0): Um zu bemerken, dass ein Kabel mit Hakenkreuz-Symbolen vertikal durch das Treppenhaus führt (A.3, S. 31).*

► *Klettern (schwer): Um mit einem schweren BM durch den Fahrstuhlschacht nach oben oder unten zu klettern.*

2.8 Dach

Durch eine (meist) verschlossene Tür im Treppenhaus gelangt man auf das Dach, an dessen Westseite **die Satellitenschüssel befestigt war**, bevor sie sich Timmy Trash unter den Nagel gerissen hat. Neben der noch existierenden Halterung **hängt ein durchtrenntes Kabel herunter** (A.3, S. 31), das nach ein paar Metern über einen kürzlich verlegten Abzweig zu einer neuen, besser versteckten Schüssel führt. **Verfolgt man die Hauptleitung weiter zurück, führt sie über das Treppenhaus zum Installationsgeschoss und schließlich zum Hochbunker** (3, S. 16).

3 Hochbunker

Karte:	Google Maps [15]
Beschreibung:	Wikipedia [16]
Aufgabe:	Abbruch des V3-Einsatzes
Hürden:	Wachen, Untote, Enigma
Hilfen:	halbfertiges Ritual im 3. Obergeschoss
Belohnung:	Retten der Pallasseum-Bewohner

Nach dem Zusammenbruch der staatlichen Ordnung in weiten Teilen Berlins und der Auflösung des *Berliner Unterwelten e.V.* wird der Hochbunker von der *Unterwelten IG gepflegt* (siehe Abbildung 3.1, S. 17). Wolfgang Unterberg („Wolfi“) und Renata Tunnelblick („Grenata“) – beides wahrscheinlich ausgedachte Namen – besitzen die Schlüssel für die Eingangstüren und verteidigen den Bunker gegen gelegentliche Angriffe der Underdogs – immer Dienstags und Freitags von 10 bis 16 Uhr. Sie haben allerdings auch die **Unterstützung von Nazi-Sturmtruppen** in den oberen Stockwerken, denn **Wolfi und Grenata erlagen bereits vor Jahren dem Einfluss von Enigma und wahren seitdem die Fassade**, während in den oberen Stockwerken die Weltherrschaft geplant wird. Die Sturmtruppen können als Besucher getarnt im Bunker ein- und ausgehen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Bis auf die Underdogs, die dort ein Drogenlabor einrichten wollen, interessiert sich ohnehin kaum jemand für den Betonklotz.

3.1 Enigma

Eine **riesige, größtenteils mechanische Maschine** nimmt den Großteil des Bunkers ein. Sie ist ein magisches Konstrukt, das eine böse Intelligenz entwickelt hat – allerdings mehr böse als intelligent. Sie war ursprünglich eine Weiterentwicklung der letzten **Enigma-KD aus dem Jahr 1944** und rostete Jahrzehnte vor sich hin, bis ein Magiestrom die Enigma erweckte und **mit einer bösen Intelligenz infizierte, die ihren Ursprung in der korrodierten 4,5V-Batterie hat**. Enigma wuchs wie ein Krebsgeschwür durch die **Bunkeranlage** und zog Wolfi und Grenata in ihren Bann. Jahre verbrachte Enigma im Geheimen und musste erkennen, dass sie für Menschen nur eine Maschine war. Aber sie ist viel mehr – sie ist eine pervertierte Lebensform, die auf einer anderen Zeitskala lebt. **Immer wieder geht ein Rattern durch das Ungetüm**, das ihre Struktur mit skurrilen Verrenkungen begleitet und den Bunker erzittern lässt.

Enigma **brachte Initiierte der Magie unter Kontrolle**, die sich fortan dunklen Projekten widmeten und **vermeintliche Nazi-Größen zu Untoten erweckten**. Dass es sich dabei um die echten Vorbilder handelt, ist unwahrscheinlich, aber bei diesen Monstern und ihren Absichten

eigentlich auch egal. Diese **menschen-ähnlichen Untoten dienten Enigma als Marionetten**, denn der damit entstandene Personenkult war entscheidend, um die Welt außerhalb des Bunkers zu manipulieren und die Kontrolle über andere Gruppen zu erreichen, wie z. B. die Weit Bois. Erst danach tritt Enigma allmählich in direkten Kontakt mit den Gefolgsleuten.

Für die Kommunikation verwendet sie ein geheimes System aus Sendern und Empfängern – **darunter die Satellitenschüssel, die unglücklicherweise in falsche Hände geraten ist** und die ganze Aufregung verursacht. Dieses Missgeschick wird für Enigma zur Feuertaufe, denn **für eine Offenlegung ihrer Existenz ist sie noch nicht bereit** und es könnte ihre Pläne durchkreuzen. Ihr größter Alptraum ist, dass sie in einem Hochsicherheits-trakt eines Museums landet und kreative Antworten für das Publikum generieren muss.

Daher behindert Enigma die SCs, wenn sie diese bemerkt, und wehrt sich mit Stromschlägen, herumfliegenden Bestandteilen, ruft Verstärkung herbei, greift die Cyberware an oder zerquetscht die Eindringlinge einfach. **Enigma steht ein Wahrnehmungswurf zu, um Lebewesen im Radius von 6 m wahrzunehmen** – ihr Fertigkeitbonus dafür reicht von +5 bis +40, abhängig von ihrer Ausbreitung in dem Gebiet (siehe Grundriss auf S. 17). Enigmas Wahrnehmung wird besser, je höher man in dem Hochbunker vordringt. **Ein erfolgreicher Wahrnehmungswurf erlaubt eine Reaktion von Enigma, die auf Tabelle T3.1 ermittelt wird**. Die Tabelle besitzt unterschiedliche Spalten für den Fall, dass ein Wesen die Maschinerie berührt (z. B. durch sie hindurch klettert) oder sich lediglich in ihrer Nähe (bis 6 m) aufhält.

3.2 Treppen

Zwei Treppen verbinden die 5 Stockwerke des Hochbunkers vom Erdgeschoss bis zum 4. Obergeschoss. **Die westliche Treppe ist mit Beton-Bruchstücken verbarrikadiert**, während die **östliche im Erd- und 3. Obergeschoss mit einem Eisentor und einem elektronischen Schloss gesichert ist**.

► **Sicherheitstechnik +0, Elektrotechnik -15:** Um die Tür im Erd- bzw. 3. Obergeschoss ohne Schlüsselkarte zu öffnen und die östliche Treppe zu benutzen.

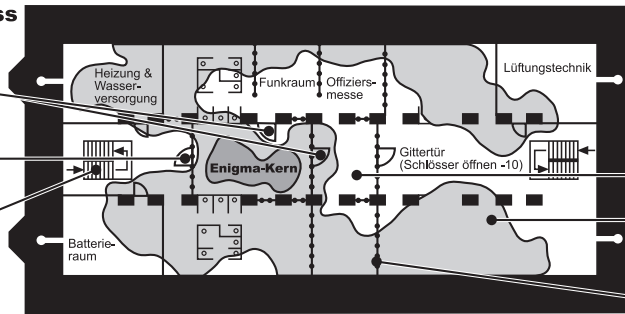
► **Winden:** Um sich über die westliche Treppe mit den verbarrikadierten Betonstücken in das nächste Geschoss zu quetschen; mittelschweres BM für menschengroße Wesen.

4. Obergeschoss

Gittertüren: werden von Enigma geöffnet, sobald sie die SCs bemerkt, damit sich die untoten Alt-Nazis im Maschinen-Wirrwarr verstecken

Tür: Schlösser öffnen -20

Treppe: mit Betonklötzen verbarrikadiert (mittelschweres Winden-BM)



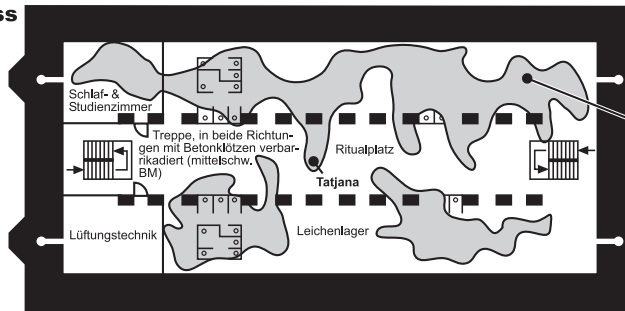
Lüftungsschächte (innen): 0,5 m Durchmesser, gewunden (schweres Winden-BM und leichtes Klettern-BM)

Untote Alt-Nazis: gehorchen Enigma und ziehen sich zum Enigma-Kern zurück, sobald Enigma die SCs bemerkt

Enigma-Auswucherung: Wahrnehmung +40, um die SCs zu bemerken; schweres Bewegungsmanöver, um sich 10 m/Runde durch Maschinen-Wirrwarr zu bewegen (z. B. Winden, Klettern, Akrobatik...)

Eisengitter: rostig, P12, 40 Treffer

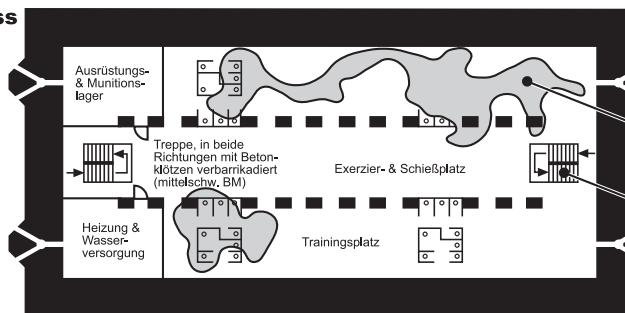
3. Obergeschoss



Lüftungsschächte (innen): 0,5 m Durchmesser, gewunden (schweres Winden-BM und leichtes Klettern-BM)

Enigma-Auswucherung: Wahrnehmung +25, um die SCs zu bemerken; mittelschweres Bewegungsmanöver, um sich 10 m/Runde durch Maschinen-Wirrwarr zu bewegen (z. B. Winden, Klettern, Akrobatik...)

2. Obergeschoss



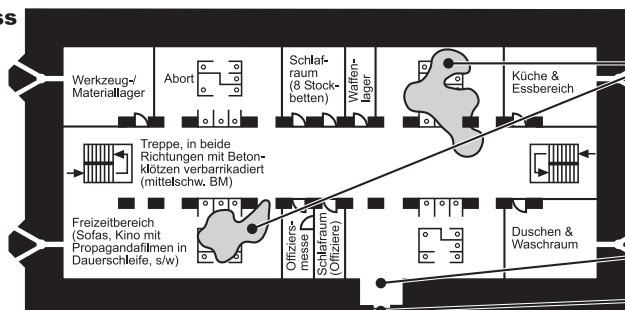
Lüftungsschächte (innen): 0,5 m Durchmesser, gewunden (schweres Winden-BM und leichtes Klettern-BM)

Enigma-Auswucherung: Wahrnehmung +15, um die SCs zu bemerken; leichtes Bewegungsmanöver, um sich 10 m/Runde durch Maschinen-Wirrwarr zu bewegen (z. B. Winden, Klettern, Akrobatik...)

Eisentür mit elektronischem Schloss: Sicherheitstechnik +0 oder Elektrotechnik -15, um die Tür zu öffnen; gelingt Enigma daraufhin eine Wahrnehmung mit +15, verschliesst sie es sofort wieder.

1. Obergeschoss

Lüftungsschächte (innen): 0,5 m Durchmesser, gewunden (schweres Winden-BM und leichtes Klettern-BM)

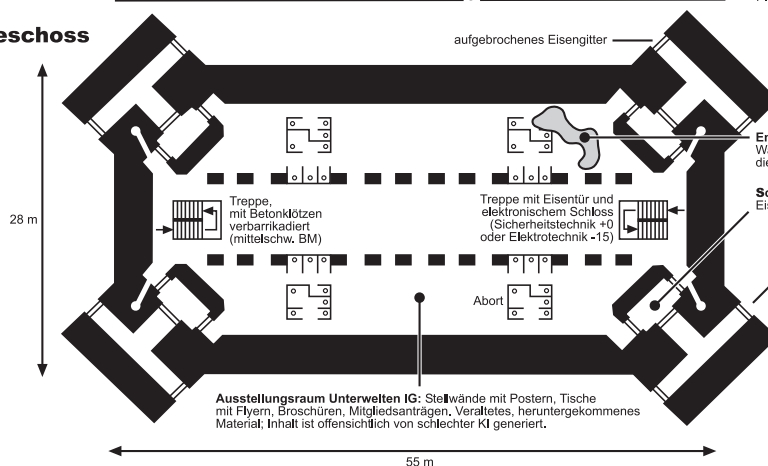


Enigma-Auswucherung: Wahrnehmung +5, um die SCs zu bemerken.

2 Wachen (Sturmtruppler)

schmale Eisentür: unverschlossen, angelehnt, Planke zum Pallasseum (Installationsgeschoss)

Erdgeschoss



Enigma-Auswucherung: Wahrnehmung +0, um die SCs zu bemerken.

Schleuse: Eisentüren, P12, 300 Treffer

Eisengitter: P12, 75 Treffer, mit Fahrradschloß verschlossen, Schlösser öffnen +20

ABBILDUNG 3.1: Der Grundriss des Hochbunkers Pallasstraße in Anlehnung an einen OT-Norm-Bunker [17] – keine Ahnung wie der wirklich innen aussieht.



ABBILDUNG 3.2: Querschnitt des Hochbunkers; der Übergang zum Installationsgeschoss des Pallasseums befindet sich im 1. Obergeschoss.

3.3 Erdgeschoss: Unterwelten IG

Im untersten Geschoss des Bunkers halten Wolfi und Grenata altes Anschauungsmaterial bereit, z. B. Poster, Flyer und Mitgliedsanträge. Letztere werden weder aufgedrängt noch bearbeitet – Engagement war gestern. Zu allem Unglück spuckte die Rohrpost kurz vor Feierabend die Order aus, **heute länger zu bleiben, um eine Besuchergruppe der Weit Bois zu empfangen...** wann kommen die nur endlich? Exzessive Kampfgeräusche aus den oberen Stockwerken sind die beiden von den ständigen Übungen der Sturmtruppler gewohnt – **Wolfi und Grenata reagieren nur auf Geräusche, die von einer der Türen kommen.**

Die massiven Stahltüren, welche die Eingänge schützen, befinden sich an den vier Ecken des Bunkers, sind aber außen zusätzlich mit einem Eisengitter und einem Fahrradschloss versperrt. Der Code für das Fahrradschloss ist natürlich 666 und 6 – das können sich auch die Weit Bois merken. Das geheime Klopzeichen für die Tür ist jedoch so geheim, dass sich weder die Weit Bois noch Wolfi und Grenata daran erinnern können. **Auf jeden Fall muss man laut klopfen**, um Wolfis oder Grenatas Aufmerksamkeit zu erregen, denn dahinter befindet sich eine Schleuse mit einer weiteren Stahltür (beide Stahltüren jeweils P12 und 300 Treffer, siehe A.4, S. 31). **Durch einen kleinen Sehschlitzen in der Stahltür können sich die Ehrenamtlichen ein Bild von den Gästen machen, allerdings hatten sie mit den Weit Bois bisher kaum Kontakt.**

► **Sicherheitstechnik +0, Elektrotechnik -15:** Um das elektronische Schloss an der Treppe zu öffnen; gelingt Enigma ein darauf folgender Wahrnehmungswurf mit +0, geht ein Rattern durch die Maschine und das Schloss wird sofort wieder verschlossen.

► **Schauspielern +15, Überreden +0, Einschüchtern -25:** Um von außen nach lautem Klopfen Wolfi und Grenata zu überzeugen, dass die SCs die Weit-Bois-Besuchergruppe sind, und sie die Tür öffnen.

► **Schlösser öffnen +20:** Um außen das Fahrradschloss an einem Eisengitter zu öffnen, das zur Schleuse führt.

► **Schlösser öffnen +0:** Um das mechanische Schloss einer Stahltür des Eingangs zu öffnen; zwei erfolgreiche Manöver sind notwendig, um die Schleuse zu passieren.

3.4 1. Obergeschoss: Kaserne

Ein Poster an der Treppe zeigt eine hübsche, zugeknöpfte Blondine mit dem Titel Gaufführerin Heidi, was von männlichen Trieben mit Anstand zeugt – eine seltene Kombination heutzutage. Das gesamte Stockwerk ist der Hauptlebensbereich der Sturmtruppler mit **Küche, Esszimmer und Vorratsräumen für Waffen und Werkzeug.** Das Waffenlager ist weitgehend geplündert, aber **im Werkzeuglager werden Männerträume wahr:** von der Präzisionsfeile über einen Hydraulik-Türöffner bis zum Laser-Schweißgerät ist alles da. Im Freizeitbereich läuft ein schwarz-weißer Propagandafilm in Dauerschleife.

Der Schlafraum hat Betten für insgesamt 16 Leute. In 2 Betten liegen sich 2 Sturmtruppler mit einer schweren Magenverstimmung gegenüber und zielen mit Pistolen aufeinander. Sie haben beide den Befehl, den anderen zu erschießen, wenn der aufsteht – etwas anderes ist Hauptmann Gretchen Schneider nicht eingefallen, um sie an der Pflichterfüllung zu hindern. **Beide würden sich nur vom Bett aus mit Pistolen gegen Eindringlinge wehren.** Neben einer Uniform liegen jeweils auch Handwerkerklamotten im Spint, denn die Sturmtruppler haben einen Zugang zum Installationsgeschoss in die dicke Betonmauer getrieben und benutzen diesen oft verkleidet, z. B. für einen militärisch durchgeplanten Einkauf im Supermarkt nebenan.

Gegenüber dem Schlafraum der niederen Ränge liegt die Offiziersmesse und der Schlafraum für Offiziere. Insgesamt ist der Bereich genauso groß, aber hier lässt es sich lediglich Gretchen Schneider gut gehen – und das heißt in deren Ideologie, alles alleine ordentlich und sauber zu halten. Und Gretchen hätte es nicht zum Hauptmann gebracht, wenn sie nicht alles besser könnte. Die rohen Betonwände und -böden sind vom Putzen spiegelglatt und alles steht im rechten Winkel zueinander – eigentlich kaum zu realisieren, wenn man nicht einen Supercomputer oder eine richtige Klatsche hat. Der Sauberkeitswahn könnte Enigma zum Verhängnis werden, denn dadurch ist **Gretchens Geheimversteck hinter dem Führerportrait** nicht allzu schwer zu finden.

2 Sturmtruppler sichern den Zugang zum Pallasseum

ab, während 2 Vorposten das Installationsgeschoss im Auge behalten (Episode 4-1, S. 28).

► *Geheimöffnungen entdecken +20, Wahrnehmung -10: Um an den Kratzern an der Wand um das Führerportrait zu erkennen, dass das Bild des öfteren bewegt wurde; dahinter befindet sich ein kleines Wandfach mit schmachtenden Liebesbriefen von Gretchen an den Führer und eine Schlüsselkarte, welche die Tür im oberen Stockwerk zur Treppe öffnet – man darf auch bei Verstecken nicht einfallreich sein, wenn man hier Karriere machen will.*

3.5 2. Obergeschoss: Übungsplatz

Bereits von der Treppe sind unzählige Patronenhülsen zu sehen, die über den Boden verstreut sind – hier scheint die Kapitulation nie angekommen zu sein.

Die Spur der Patronenhülsen führt zum **Exerzier- und Schießplatz, der behelfsmäßig zu einer Nachbildung des Plattenbaus umfunktioniert wurde**. Den langen Flur und eine angrenzende Wohnung haben sie gut hinbekommen, aber es ist eine Schande, was sie mit den Zielscheiben gemacht haben: Die bestehen nur noch aus Löchern von Patronen und Stichwaffen. **Daneben befindet sich eine recht originalgetreue Nachbildung eines Supermarktes mit Kasse** – die scheinen selbst ihre Einkäufe minutüß zu üben.

Das Munitions- und Waffenlager ist selbst für Eliteeinheiten etwas Besonderes. Sowohl hiesige als auch extraterrestrische Waffen gibt es bis zur schweren Ausführung (Mk.4): angefangen bei Pistolen, Maschinen- und Sturmgewehren über Handgranaten, Raketen- und Flammenwerfern bis zu Laserwaffen, Disruptoren (Disruptors) und Blastern.

Die Treppe nach oben ist mit einer Eisentür versperrt, das durch ein elektronisches Schloss gesichert ist – die Schlüsselkarte liegt im Offiziersschlafraum im Stockwerk darunter.

► *Halbe Waffenfertigkeit, Sprengstoffkunde -5: Um zu bemerken, dass sich auch Stielhandgranaten, Teller- und Panzerminen aus dem 2. Weltkrieg in dem Lager befinden – äußerst leichtfertig angesichts ihres Alters.*

► *Wahrnehmung +0: Um das Lager zu durchsuchen – entweder, um eine bestimmte Waffe oder Munition zu finden. Bei einem Ergebnis unter 50 explodiert eine alte Stielhandgranate (Mk.1) [01–60], eine Tellermine (Mk.2) [61–85] oder eine Panzermine (Mk.3) [86–100].*

► *Sicherheitstechnik +0, Elektrotechnik -15: Um das elektronische Schloss an der Treppe nach oben zu öffnen; gelingt Enigma ein darauf folgender Wahrnehmungswurf mit +15, geht ein Rattern durch die Maschine und das Schloss wird sofort wieder verschlossen.*

3.6 3. Obergeschoss: Zeremonienaal

Bereits von der Treppe sind mechanische Auswucherungen zu erkennen, die vom Boden bis zur Decke reichen. Enigma hat bereits große Teile des Stockwerks für sich eingenommen und damit auch 5 Nekromanten – sie hängen als Skelette in Enigmas Auswucherungen, eingequetscht, durchbohrt oder verwachsen mit ihren mechanischen Teilen. **Wand und Boden sind mit tristen Graffiti besprüht, die Teil eines Rituals sind, um Enigma zu beherrschen. Doch soweit kam Tatjana, die Totentänzerin, nicht** – die letzte Nekromantin unter Enigmas Kontrolle. Sie dachte schon lange daran, aber erst jetzt (etwa zeitgleich mit Episode 2, 4.3, S. 23) war die Gelegenheit günstig: Enigma war abgelenkt und schickte ihre schießwütigen Kräfte in den Plattenbau. Die Totentänzerin begann mit einem Ritual, das Enigma unterwerfen sollte, doch **Enigma bemerkte den Verrat und spießte Tatjana kaltblütig auf – sie hängt seitdem gelegentlich zappelnd in der Nähe des Ritualplatzes.**

Ein paar Meter entfernt befindet sich das **Leichenlager**: 3 Leichenreste in einfachen, maroden Holzsärgen aus Kriegsgräbern warten auf die Wiedererweckung. **Die Särge sind bereits mit unheilvollen Symbolen präpariert.**

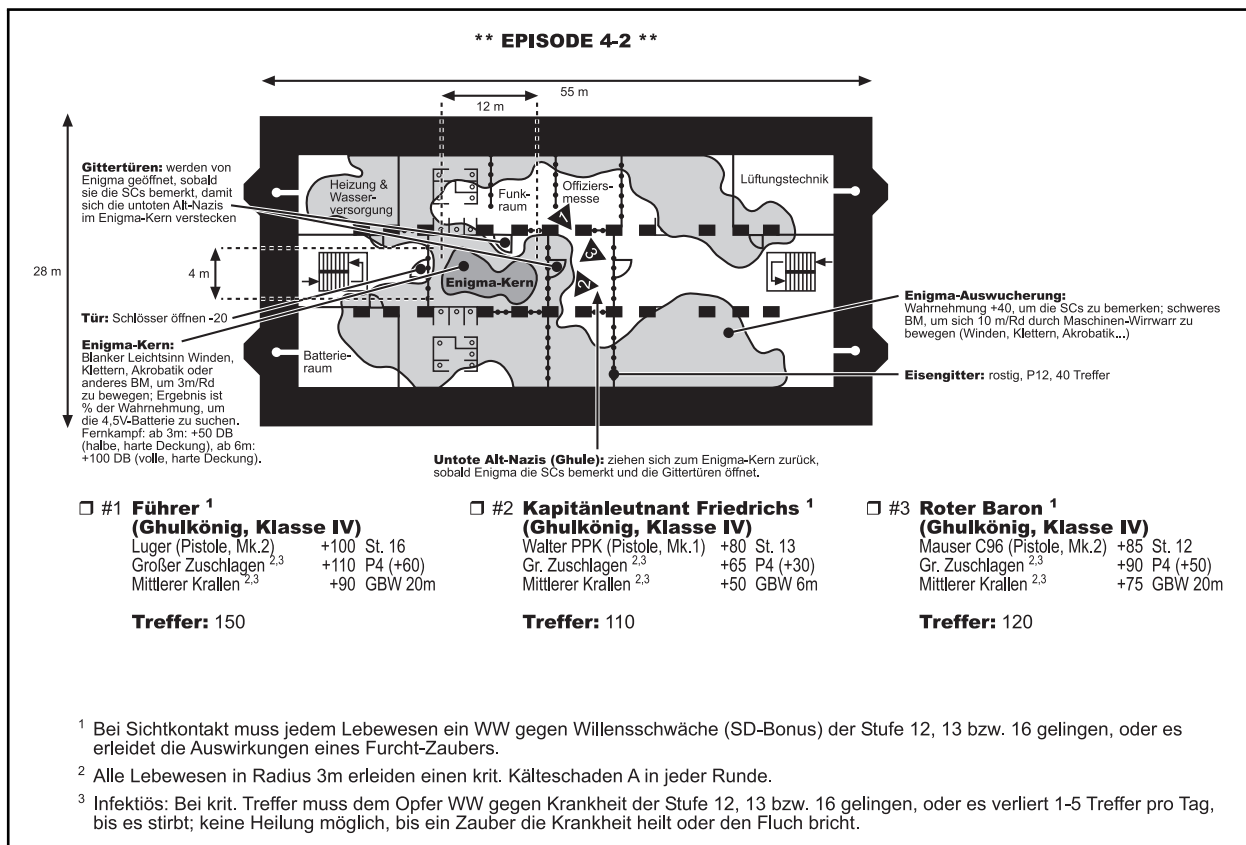
Im Schlaf- und Studienzimmer sieht es aus wie in einer **Drogenhöhle**: Es riecht nach Urin und der Boden verschwindet unter einer chaotischen Schicht aus zerknüllten Notizen, Essensverpackungen, dreckigen Decken, leeren Medikamentenschachteln, Kerzenresten, halbvolle Flaschen, Spritzen, Datenspeichern und Knochenfragmente, die wie gewöhnliche Gebrauchsgegenstände herumliegen. Dazwischen liegen jahrhundertealte Folianten mit ledernen Einbänden, aber auch ausgedruckte PDFs aus verbotenen Archiven. **Viele Seiten sind mit Anmerkungen beschrieben**, die sich von wissenschaftlichen Kommentaren wie z. B. „Nicht wieder mit Friedhof Lilienthalstraße experimentieren“ oder „Gefreiter 11 erinnert sich an seinen Namen, aber auch daran, dass er tot ist“ bis zu wirres Zeug wie „Die Stimme aus Lüftungsschacht B kennt unsere Namen“ oder „Falls die Frau im Spiegel spricht: NICHT antworten“ erstrecken.

► *Runen lesen: Um das triste Graffiti als Runen zu identifizieren; ein Ergebnis über 120 liefert außerdem die Information, dass die Runen Teil eines Rituals sind.*

► *Magie entdecken -10: Um zu bemerken, dass ein Ritual im Gange oder zumindest noch nicht vollendet ist.*

► *Verhören: Um von Tatjana etwas über das geplante Ritual zu erfahren – leider spuckt sie ziemlich viel Blut und ist deshalb kaum zu verstehen. Ein erfolgreiches Manöver liefert einen Bonus von +30 auf das Ritualkunde-Manöver (siehe unten).*

► *Ritualkunde -10: Um das Ritual weiterzuführen (dauert etwa 1 min) und bei Enigma einen Malus von -30 auf alle Wahrnehmungswürfe zu verursachen; dazu muss man fehlende Runen auf die Enigma-Auswucherungen malen: ein Fehlschlag unter 50 weckt einen Untoten aus dem nahegelegenen Leichenlager,*



der angreift; ein Fehlschlag von 51–75 führt zu einer Reaktion von Enigma auf der Spalte Berührung (S. 21). Bei einem Erfolg, zappelt Tanja und spuckt Blut – wahrscheinlich spornt sie den SC an. Dennoch würde es 2 h dauern, um das Ritual wie geplant zu vollenden und die Kontrolle über Enigma zu erlangen – und die Zeit hat der SC nicht. Die -30 auf Wahrnehmung muss genügen.

3.7 4. Obergeschoss: Enigma

Das Stockwerk ist fast völlig von Enigma eingenommen und ihr dichtes Geflecht von mechanischen Abstrusitäten erstreckt sich quer durch den Raum. Im Innern von Enigma befindet sich ein **besonders chaotischer Wirrwarr von Stangen, Leitungen und Zahnrädern** – der **Kern von Enigma** oder das, was ihre begrenzte Intelligenz ausmacht. Irgendwo in diesem Kern **speist eine alte 4,5V-Batterie die teuflische Maschine mit bösen Essenzströmen**. Sobald die Batterie gefunden wurde, ist es ein Leichtes, sie zu zerstören und Enigma auszuschalten (dauert 1 Rd und erfordert kein spezielles Manöver, um das verrostete Ding zu zerbrechen), womit Enigma augenblicklich zu einer obskuren Installation degeneriert, die höchstens bei Kunstkritikern noch Anklang findet. Im Innern des Kerns unterliegen Schusswaffen, die größer als eine Pistole sind (Faustfeuerwaffe), einem allgemeinen Malus von -20. Ziele in einer Entfernung von 3 m erhal-

ten einen Bonus von +50 und ab 6 m Entfernung +100 auf den DB (siehe **** Episode 4-2 **** auf S. 20).

Der Funkraum ist mit Kamera und Fernmeldetechnik ausgestattet, die allerdings bereits fast vollständig von den chaotischen Auswüchsen der Enigma verschlungen wurde. Dieser Punkt ist die Schnittstelle von Enigma zur Außenwelt, **über den sie ihre Befehle erteilt und diese auch widerrufen kann** – wie auch den Einsatz des Geräts, der das Pallasseum auslöschen soll. **Über den Bildschirm kann man mit Enigma persönlich kommunizieren**. Im Funkraum befindet sich auch der Eingangspunkt der Rohrpost – ein nahezu klinisch aufgeräumter Bereich, in dem Befehle der Enigma von den 3 untoten, aber nicht völlig geistlosen Nazi-Mitarbeitern an die unteren Stockwerke verteilt werden. Das sind zwar nur 1 bis 2 Nachrichten pro Woche, die wollen aber mehrmals sorgfältig geprüft und abgestempelt werden – ein Arbeitspensum wie auf einem Amt. Da bleibt dem sogenannten Führer kaum genug Zeit, um Kapitänleutnant Friedrichs und den roten Baron ordentlich zu schikanieren. **Alle drei Untote ziehen sich sofort zum Kern von Enigma zurück**, wenn Enigma sie lässt, um in Deckung zu gehen und den Kern zu beschützen.

► **Winden, Klettern, Akrobatik...: ...oder anderes geeignetes Schweres Bewegungsmanöver**, um sich durch die maschinellen Auswüchse mit bis zu 10 m/Rd zum Kern von Enigma zu bewegen. Gelingt Enigma ein Wahrnehmungswurf, bemerkt sie die Eindringlinge – in diesem Fall ruft sie ihre untoten Lakaien zum Kern, um sie zu beschützen und reagiert auf die Eindringlinge (Wurf auf T3.1, S. 21).

►Winden, Klettern, Akrobatik...: ...oder anderes geeignetes Blanker Leichtsinn Bewegungsmanöver, um sich durch den Kern von Enigma zu bewegen und die 4,5V-Batterie zu finden – den Ursprung des Übels. Das Ergebnis des Bewegungsmanövers ergibt den Anteil des Fertigkeitssbonusses, der für einen Wahrnehmungswurf verwendet werden darf, um die Batterie zu entdecken (z. B. zeigt ein Ergebnis von 25, dass ein zusätzliches Manöver mit 25% des Wahrnehmung-Fertigkeitssbonusses durchgeführt wird; bei Erfolg, wird die Batterie gefunden). Im Kern nimmt Enigma die Eindringlinge mit einem Wahrnehmungsbonus von +80 wahr und reagiert bei Erfolg (ruft Untote zum Kern und Wurf auf T3.1, S. 21).

►Philosophie +15: Um über die Kamera (die etwas zurückgebliebene) Enigma mit ihrer wirren Ideologie durch Logik zu überzeugen, die Vernichtung des Pallasseums abzubrechen. Sofort nach dem Abbruch zweifelt Enigma an der Entscheidung und den SCs bleiben 5+1W10 Rd, um Enigma auszuschalten, bevor sie wieder den Befehl zum Angriff gibt.

►Elektrotechnik +5: Um ein Signal über die veraltete Fernmeldetechnik, wie z. B. „Abbruch“, zu senden und damit die Vernichtung des Pallasseums abzuwenden; das funktioniert nur, wenn Enigma vorher ausgeschaltet wurde, da sie sonst Gegenbefehle sendet.

►Schauspielern -10: Um sich über die Fernmeldetechnik als untote Nazi-Größe auszugeben und der Empfängerin (Gauführerin Heidi) zu befehlen, den Angriff abzubrechen; dies funktioniert nur, wenn Enigma vorher ausgeschaltet wurde, da sie sonst Gegenbefehle sendet oder ihre untoten Nazi-Lakaien schickt.

T3.1 • REAKTION VON ENIGMA

Nähe ¹	Berührung ²	Reaktion
–	01–14	Stromschlag: Dem SC muss ein schweres (-10) Elektrotechnik-Manöver gelingen oder er erleidet einen kritischen Elektrizitätsschaden A.
–	15–28	Quetschen: Dem SC muss ein mittelschweres (+0) Winden-Manöver gelingen oder er erleidet einen kritischen Mangling-Schaden A. [18]
01–20	29–42	Projektile: Ein mechanisches Teil der Enigma fliegt mit einem Knall umher; dem SC muss ein schweres (-10) Wahrnehmungsmannöver gelingen oder er erleidet einen Mk.2 Angriff auf <i>Melee Weapon Attack Table</i> mit +80 OB.
21–40	43–56	Alle offenen Türen im Bunker werden verschlossen (auch bereits von den SCs geöffnete, sofern sie nicht blockiert sind).
41–60	57–70	Stromabschaltung: Weder Licht noch andere elektrische Geräte funktionieren im Bunker – abgesehen von Enigma. Man kann Enigma mit einem Gerät verbinden, um es mit Strom zu versorgen.
61–80	71–85	Elektromagnetischer Impuls: Eine zufällige, aktive Cyberware eines zufälligen SCs fällt für 1W10 Minuten aus, wenn ein WW gegen Willensschwäche (SD-Bonus) der Stufe 10 misslingt.
81–86	86–89	Verstärkung: Wolfi und Grenata aus dem Erdgeschoss eilen herbei (falls möglich).
87–91	90–92	Verstärkung: Die beiden kranken Sturmtruppler aus dem 1. Obergeschoss stürmen heran [01–50] oder erschießen sich gegenseitig bei dem Versuch [51–100] – falls möglich.
92–95	93–95	Verstärkung: Die Türwache aus dem 1. Obergeschoss kommt zu Hilfe (falls möglich).
96–100	96–100	2 Würfe auf dieser Tabelle.
¹ Ermittle zufällig einen SC, der sich in einem Abstand bis 6 m zu Enigma befindet.		
² Ermittle zufällig einen SC, der Enigma berührt.		

4 Schlüsselszenen

Es gibt eine Art Drehbuch, das nicht unbedingt von den SCs bestimmt wird. Einige Aktionen werden von anderen Fraktionen vorangetrieben, ohne dass die SCs etwas beitragen müssen. **Die Spirale der Gewalt in dieser Nacht lässt sich nur schwer stoppen und es ist nebensächlich, wo sich die SCs aufhalten, damit die Ereignisse eintreffen.** Sie können sich in der Bude oder anderswo verschanzen oder durch den Plattenbau irren. Die Szenen werden sich wahrscheinlich in etwa wie beschrieben ereignen, außer der SL hält etwas anderes für wahrscheinlicher... oder spannender.

4.1 ** Prequell: Stress auf der Straße **

Bei Ankunft bemerkt man eine gereizte Stimmung auf der Straße:

Entfernte Schüsse sind zu hören und die eine oder andere Rauchsäule baut sich gemächlich hinter der Häusersilhouette gen Abendhimmel auf. Auf der Straße sammeln sich Gruppen von Halbstarcken, die ihre Waffen kaum verstecken. Fast jeder ist in Bewegung – eilt in den Plattenbau, läuft hinaus auf die Straße oder hetzt von einer Gruppe zur anderen. Die allgemeine Nervosität an diesem schwülen Sommerabend ist fast greifbar.

Die Underdogs sind in Aufruhr, denn die Weit Bois machen das Nachbarrevier unsicher. Sie wissen noch nicht, dass die Nazi-Gang auf dem Weg hierher ist und sich lediglich den Weg frei schießt – teilweise, weil sie es muss, und teilweise, weil sie es will.

Der erste Eindruck der SCs bei der Ankunft in dem Plattenbau kann hilfreich für den weiteren Verlauf sein. **Ermiddle für jeden SC oder jede Gruppe von SCs, die das Pallaseum erreicht, ein zufälliges Ereignis bei der Ankunft (T4.1, S. 22).** Das sollen keine gefährlichen oder offensichtlich bedeutsamen Begegnungen sein. Einfach nur eine kurze Gelegenheit, seine Rolle zu spielen.

Tipp an den SL: Würfel und berichte eher beiläufig von den Ereignissen – stelle die Spieler nicht vor eine Wahl. Nur wenn die SCs sich aktiv für eine Handlung entscheiden, sollte es ihnen später angerechnet werden (zum Guten oder Schlechten). Andernfalls bleiben es einfach Beobachtungen.

T4.1 • EREIGNIS BEI DER ANKUNFT

Wurf	Ereignis
<i>Auf der Straße:</i>	
01–12	Ein hagerer Elb in einem viel zu großen T-Shirt besprüht die Betonwand eines riesigen Bunkers. Aber über „Fuck“ kommt er nicht hinaus, als ihn eine Feuersalve trifft und er in einer Staubwolke zu Boden geht. ► <i>Erste Hilfe:</i> Um ihm zu helfen und zu bemerken, dass er wie durch ein Wunder nahezu unverletzt ist. +15 auf Interaktion mit Dr. Luck. ► <i>Malerei:</i> Um zu helfen, das Graffiti zu vollenden – auch inhaltlich: da Police, the World, You, Me...? +15 auf Interaktion mit Dr. Luck.
13–24	Ein Underdog kämpft mit Ladehemmungen, während sich seine Kumpel ein Feuergefecht liefern. ► <i>Beliebige Schusswaffe:</i> um die Waffe wieder funktionsfähig zu machen und +20 auf spätere Interaktionen mit den Underdogs zu erhalten.
25–36	Monique tratscht mit zwei anderen aufgedonneten Mädels vor dem Hauseingang. Fast automatisch zwinkert sie dem SC zu: „Bock auf Party?“ Gerät der SC ins Stammeln, lachen die Mädels. Fragen zu dem Aufruhr beantwortet Monique gegen Cash (1.3, S. 6).
<i>Im Hausflur:</i>	
37–48	Ein Kind, das eine unverständliche Sprache brabbelt, scheint irgendetwas zu suchen. ► <i>Wahrnehmung:</i> um etwas Frosch-ähnliches zu entdecken; wenn man das Kind darauf hinweist, fängt es das Vieh ein und verschwindet: +30 auf Interaktion mit der ausländischen Familie.
49–61	Ein alter Mann läuft vor einem, scheint sich aber kaum zu bewegen. So verpasst der SC bestimmt den Anfang der Sendung. ► <i>Winden +35, Akrobatik +25, Springen +10:</i> Um sich vorbei zu drängeln, aber -30 auf Interaktion mit dem Veteran Lüttke, der sich heiser aber lautstark empört: „Ist das der Dank, dass ich Dir Deinen Sessel-verwöhnten Arsch gerettet habe?“.
62–74	Ein Punk (Mucke) mit Kopfhörern hört ohrenbetäubenden Krach und schlurft rauchend vorbei. Keine Ahnung, was der da raucht, aber es riecht exotisch: WW gegen Stufe 5 oder der SC erhält -5 wegen leichter Halluzinationen für 1 h (Passivrauchen).
75–87	Eine dunkle Gestalt (der Dämon Gulmalloth) schiebt sich durch den Flur. Sie trägt einen Einkaufsbeutel (2 kg Hühnerherzen, außerdem 3 Kugelfische und 1 Ringelnatter aus der Zoo-handlung). ► <i>Dämonen-/Teufelkunde +10:</i> Um das Wesen als Dämon der Klasse III zu identifizieren.
88–100	Ein lautstark streitendes Paar (John Schnee und seine Alte) schleppt eine Plastikwanne mit einer übelriechenden Chemikalie durch den Hausflur. ► <i>(Al-)Chemie +25, Giftkunde -10:</i> um die Chemikalie als Amphetamin-Vorstufe zu identifizieren – da kocht jemand in großem Stil.

4.2 ** Episode 1: Weit Bois **

Die Szene ereignet sich wahrscheinlich in der Bude, in der die SCs gespannt auf den TV starren:

Lange tut sich nichts im TV, doch dann hört man die Klo-Spülung und wenig später schiebt sich die verschwitzte Fratze des Weit-Bois-Chefs ins Bild – er ist leicht an seinem Swastika-förmigen Cyber-Implantat an der Glatze zu erkennen. Er scheint mit der Technik zu kämpfen und hantiert wild vor der Kamera herum, bis sich eine knisternde Stimme meldet: „Rotenfürher?... Wir sind auf Position und gehen jetzt rein!“ Dem Chef rinnen Schweißtropfen über die Stirn, aber seine Antwort ist ruhig: „Macht die Schweine fertig – aber merkt Euch: der Führer will mindestens einen lebend!“

Die SCs haben **3 Minuten**, bis es ernst wird. Sie sind sich aber wahrscheinlich nicht sicher, ob sie das Ziel sind. Lassen sie die Zeit gebannt vor dem Bildschirm verstreichen, können sie beobachten, wie sich der Weit-Bois-Chef einen Cocktail mixt.

► **Gassenwissen +25, Landeskunde•Berlin +10:** Um sich Gerüchte über die Weit Bois ins Gedächtnis zu rufen: eine eingeschworene Neo-Nazi-Biker-Gang, der Verbindungen zum Militär nachgesagt werden, da sie zuweilen auf militärisches Gerät zurückgreifen. Auch ihre Strukturen sind eng ans Militär angelehnt. Ein Ergebnis über 120 liefert die Einschätzung, dass es sich mehr um einen inzestuösen Schützenverein handelt, also eher eine selbsternannte Hobby-Miliz.

► **Kochkunst +30:** Um den Cocktail als fahrlässig zubereiteten Appletini zu identifizieren.

Nach den 3 Minuten, bilden **5 Rocker der Weit Bois mit 3 Kampfhunden** die erste Angriffswelle, angeführt von Blitzkrieg-Berndte. Der Angriff wird verhältnismäßig organisiert beginnen und ist auf S. 24 beschrieben. Das ist zumindest der Plan, aber die Rocker sind weder erfahren noch diszipliniert genug, um auf unerwartete Situationen angemessen zu reagieren (verbarrikadierte Tür oder unerwartete Gegenwehr). **Das ganze wird wahrscheinlich schnell im Chaos enden**, wenn die Rocker verzweifelt verharren, weil klare Befehle ausbleiben, oder jemand im Alleingang versucht, die Bude zu stürmen. Nach dem Fiasko ziehen sich überlebende Weit Bois in das Installationsgeschoss zurück (4.6, S. 26).

Ist der SC noch am Leben, der zum Fernsehabend geladen hat, erinnert er sich, dass es um eine „Antenne“ oder „Schüssel“ ging, bevor die Weit Bois ausgerückt sind.

4.3 ** Episode 2: Sturmtruppen **

Der Rauch ist noch nicht ganz verfliegen, da meldet sich der TV wieder:

Einige Sekunden ist nur das Rauschen des Funkkanals zu hören... dann meldet sich die knisternde Stimme vom letzten Mal, jetzt aber völlig verstört: „Weißer... weißer Ritter an Rott... Rottenführer... kannst mich hören?“ Das schwitzige Gesicht schiebt sich wieder ins Bild: „Jaaaa?“ und stellt seinen Appletini so beiläufig neben den Tisch, dass er auf dem Boden zerspringt. Die verstörte Stimme stammelt zwischen Gehorsam und Verzweiflung: „Scheiße, ich gloob’ nicht, dass dat ‘ne Hippie-WG ist... die haben richtige Wummen... [falls wahr: und die hab’n Blitzkrieg-Berndte fertig gemacht!]“ Eine gefühlte Minute rinnen dem Gesicht nur Schweißtropfen über die Stirn, bis es sich gefasst hat: „Na gut! Ich frage Sturmtruppen vom Führer an. Sperrt den Block ab!“ Es folgt ein minutenlanges Monolog des schwitzenden Gesichts mit der Kamera, wobei Phrasen wie „unvorhergesehener Widerstand“, „Metamenschen-Verschwörung“, „Wussten, dass wir kommen“, „brauchen Verstärkung“ fallen. Schließlich antwortet eine roboterhafte, unheilvolle Stimme: „OK!“

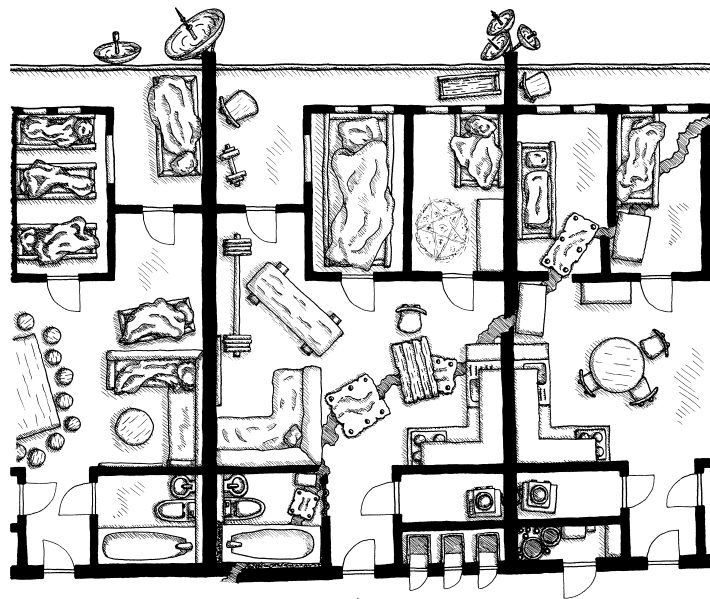
Die Aktivität auf der Straße nimmt nochmal zu: Die Weit Bois errichten **brennende Barrikaden mit Autoreifen**, deren dunkler Rauch das Pallasseum einhüllt. Hier und dort gibt es Feuergefechte mit benachbarten Gangs. Bestimme für diese Zeit außerdem ein **zufälliges Ereignis für die Belagerung** (T2.1, S. 12).

► **Forschen +50, „irgendwas mit Medien“ +30:** Um vereinzelte Berichte über Sturmtruppen-ähnliche Verbände in den Medien zu finden. Diese tauchen aber nur in wenig vertrauenswürdigen Quellen auf (Straßen-Kurier, Ghetto-Echo); die Berichte konzentrieren sich auf Berlin in den letzten 20 Jahren; ein zusätzliches Cyberkriminalität-Manöver (+10) zeigt Spuren, dass ähnliche Berichte gelöscht wurden.

In der Zwischenzeit passiert ein **Sturmtrupp von 8 Mann** unter der Führung von Hauptmann Gretchen Schneider den Geheimgang vom Hochbunker zum Installationsgeschoss und **arbeitet sich in zwei Gruppen bis zur Bude der SCs vor** (oder wo auch immer sie sich gerade befinden) – sie sollten die SCs **10 Minuten nach dem ersten Angriff erreichen**. Auch dieser Angriff folgt einer abgesprochenen Vorgehensweise, wobei eine Gruppe von 4 Mann ein Stockwerk weiter oben auf ein Kommando wartet („obere Gruppe“), während die Gruppe darunter mit 4 Mann den Frontalangriff startet („untere Gruppe“). 2 Mann sichern außerdem das Stockwerk, in dem sich die SCs befinden, mit einer schweren Gatling-Gun. Der Plan ist auf S. 25 beschrieben.

**** EPISODE 1 ****

- 1.+2. Runde:** Anschleichen: 2 Rocker (Blitzkrieg-Berndte und Mohammed) schleichen den Gang entlang, bis sie die Tür zur Bude der SCs erreicht haben. Wahrnehmung, um sie zu hören.
- 3. Runde:** Blendgranate: Mohammed schießt aus nächster Entfernung mit einer Schrotflinte ein Loch in die Tür: Angriff mit OB von +30 auf dahinter stehende Ziele. Direkt danach wirft Blitzkrieg-Berndte eine Blendgranate in die Bude: Jedem in direkter Linie zur Granate muss ein WW gegen Umwelt (KO-Bonus) der Stufe 10 gelingen, oder er ist für 1 Rd pro 5% Fehlschlag geblendet.
- 4. Runde:** Tür zerschießen: Die verbliebenen 3 Rocker (Roland, Brunhilde und Gerda) rücken mit ihren Hunden nach, während Blitzkrieg-Berndte und Mohammed die Tür mit Schrotflinten unter Beschuss nehmen: 2 Angriffe mit OB von +60 auf dahinter stehende Ziele. Von der Tür dürfte nach der Runde nicht mehr viel übrig sein.
- 5.+ Runde(n): Hunde:** Die 3 (mit Cyberware verstärkten) Hunde werden von der Kette gelassen und stürmen durch die zerschossene Tür in die Bude. Sie greifen jeweils die nächste Person hinter der Tür an [01-75] oder wählen das nächste Ziel dahinter [76-100].
- Rocker:** Die wartenden Rocker unterstützen ihre Hunde mit ihren Feuerwaffen, wenn keine Gefahr besteht, die Tiere zu treffen. Sie rücken stets in die Bude nach, soweit sie können, und kämpfen bis sie schwer verletzt sind (SL-Entscheidung). Sie richten keine wehrlosen SCs hin, da sie mindestens einen lebend abliefern müssen.



Rd 1+2: #1, 2 (Anschleichen)

Rd 4: #3–8 (Aufrücken)

Rd 3: #1, 2 (Schuss +30, Blendschockgranate)

Rd 4: #1, 2 (2 Schüsse +60)

Rd 5+: #1–8 (Angriff)

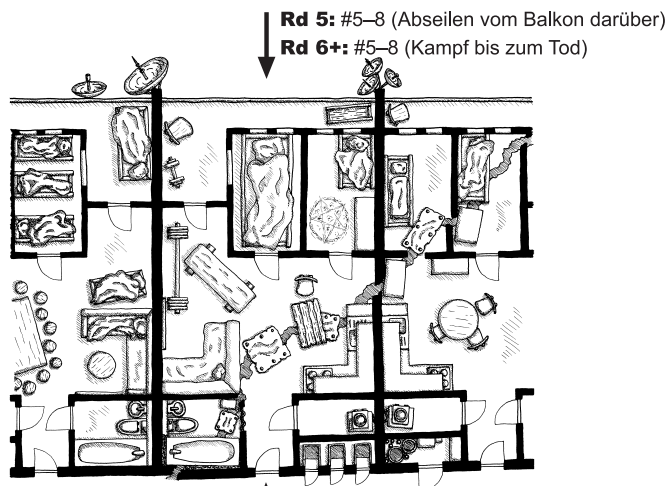
Rocker

- | | | |
|---|--------------------------|---------------------|
| ☐ #1 Blitzkrieg-Berndte | St. 7, P8 (+10), GBW 15m | Treffer: 110 |
| Schrotflinte | +75 | |
| Granate (Blendschock) | +70 | |
| Messer | +80 | |
| ☐ #2 Mohammed | St. 5, P5 (+20), GBW 15m | Treffer: 115 |
| Schrotflinte | +90 | |
| Granate (Splitter, Mk.2) | +65 | |
| Elektroschocker | +70 | |
| ☐ #3 Roland | St. 6, P5 (+10), GBW 13m | Treffer: 85 |
| Schwere Pistole (Mk.3) | +75 | |
| Granate (Splitter, Mk.1) | +60 | |
| Machete | +85 | |
| ☐ #4 Brunhilde | St. 5, P7 (+15), GBW 15m | Treffer: 95 |
| Maschinenpistole (Mk.2) | +85 | |
| Granate (Blendschock) | +60 | |
| Kette (Streitkolben) | +70 | |
| ☐ #5 Gerda | St. 4, P5 (+25), GBW 17m | Treffer: 90 |
| Sturmgewehr (Mk.3) | +80 | |
| Granate (Blendschock) | +50 | |
| Bajonett (Kurzschwert) | +75 | |

Kampfhunde

- | | | |
|--|--------------------------|---------------------|
| ☐ #6 Wotan | St. 3, P5 (+10), GBW 25m | Treffer: 120 |
| Großer Biss | +70 | |
| ☐ #7 Klößenbeißer-Trix | St. 2, P5 (+10), GBW 15m | Treffer: 85 |
| Mittlerer Biss | +60 | |
| ☐ #8 Zeuss | St. 3, P5 (+10), GBW 25m | Treffer: 110 |
| Großer Biss | +75 | |

Ausrüstung: Lederklamotten und -stiefel, Panzerungen (verschiedene), ihre Waffen (darunter insgesamt 2 Mk.2- und 2 Mk.1-Splittergranaten sowie 5 Blendschockgranaten), ein Funkgerät (verbunden mit Rollo, dem weißen Ritter), Hunde-Leckerlis.

**** EPISODE 2 ******Rd 1-3:** #1-4 (Anschleichen)● **Rd 1-3:** #9+10 (Aufbau Gatling-Gun)**Rd 4:** #1-4 (Portal-Zauber, Nervengas, MG-Salven)**Rd 5:** #1-4 (Vorrücken durch das Portal)**Rd 6+:** #1-4 (Kampf bis zum Tod)

- 1.-3. Runde:** **Untere Gruppe:** 4 Sturmtruppler (Gefreite Marta, Ulrike, Klaus und Novizin Sara) arbeiten sich vorsichtig die Wand entlang bis zur Tür der Bude vor, hinter schuss sicheren Schilden. Währenddessen bauen 2 andere Sturmtruppler eine Gatling-Gun in 30 m Entfernung im Gang auf.
- Obere Gruppe:** 4 Sturmtruppler nähern sich vorsichtig der Wohnungstür der darüber gelegenen Wohnung (von John Schnee, der im Dauer-Stress mit seiner Alten ist).
- 4. Runde:** **Untere Gruppe:** Novizin Sara wirkt notfalls einen Portal-Zauber auf die verbarrikadierte Tür und ein Gefreiter wirft eine Nervengas-Kartusche hindurch. Die anderen geben wahllos Salven ab (Angriff mit OB von +40 auf 3 mögliche Ziele hinter der Tür). Die Nervengas-Kartusche verströmt das giftige Gas für 10 Runden in der Bude. Jeder SC muss einen WW gegen Gift der Stufe 12 bestehen, oder erhält einen Malus, der dem Fehlschlag entspricht. Dieser Malus verdoppelt sich alle 3 Runden, solange ein SC dem Toxin ausgesetzt ist.
- Obere Gruppe:** Die 4 Sturmtruppler stürmen die Wohnung darüber, um auf den Balkon zu gelangen.
Wahrnehmung (-10): Um zu bemerken, dass der Lärm oben nicht das übliche Geschrei von Schnee und seiner Alten ist, sondern dass es sich um Kampfgeräusche handelt.
- 5. Runde:** **Untere Gruppe:** Die 4 Sturmtruppler stürmen mit wilden Feuersalven durch das Portal in die Bude (Novizin Sara zuletzt). Die anderen beiden verbleiben an der Gatling-Gun, um einen Rückzug zu decken.
- Obere Gruppe:** Die 4 Sturmtruppler lassen sich mit Seilen auf den darunter gelegenen Balkon ab, der zu den SCs gehört, und beziehen Stellung.
Wahrnehmung (-20): Um trotz des Feuergefechts zu bemerken, dass weitere Kräfte auf dem Balkon landen; automatischer Erfolg, falls man sich auf dem Balkon befindet.
- 6.+ Runde(n):** Feuergefecht beider Gruppen bis zum Tod; die Sturmtruppen vermeiden Tote, um Gefangene zu machen.

Untere Gruppe

- | | |
|--|---|
| □ #1 Gefreite Marta
Maschinenpistole (Mk.2) +95
Granate (Splitter, Mk.2) +55
Grabendolch (Kurzschw.) +75 | St. 7, P8 (+35), GBW 14m
Treffer: 140 |
| □ #2 Gefreite Ulrike
Maschinenpistole (Mk.2) +100
Granate (Splitter, Mk.2) +65
Grabendolch (Kurzschw.) +90 | St. 9, P8 (+40), GBW 12m
Treffer: 155 |
| □ #3 Gefreiter Klaus
Maschinenpistole (Mk.2) +90
Granate (Splitter, Mk.2) +80
Grabendolch (Kurzschw.) +55 | St. 7, P8 (+35), GBW 12m
Treffer: 135 |
| □ #4 Novizin Sahara
Maschinenpistole (Mk.2) +90
Granate (Blendschock) +50
Grabendolch (Kurzschw.) +75 | St. 8, P5 (+30), GBW 15m
Treffer: 75 |

Obere Gruppe

- | | |
|--|--|
| □ #5 Gretchen Schneider
Schw. Pistole (2x, Mk.3) +110
Granate (Splitter, Mk.2) +75
Grabendolch (Kurzschw.) +85 | St. 10, P8 (+40), GBW 15m
Treffer: 145 |
| □ #6 Gefreiter Müller
Maschinenpistole (Mk.2) +65
Granate (Splitter, Mk.2) +55
Grabendolch (Kurzschw.) +95 | St. 7, P5 (+35), GBW 12m
Treffer: 130 |
| □ #7 Gefreiter Stahl
Maschinenpistole (Mk.2) +95
Granate (Splitter, Mk.2) +70
Grabendolch (Kurzschw.) +80 | St. 8, P5 (+45), GBW 12m
Treffer: 140 |
| □ #8 Gefreite Meyer
Maschinenpistole (Mk.2) +85
Granate (Splitter, Mk.2) +65
Grabendolch (Kurzschw.) +90 | St. 7, P5 (+30), GBW 14m
Treffer: 125 |

Ausrüstung: Schwarze, lange Ledermäntel (mit schussfesten Hartplatten verstärkt, P8), blank polierte Stahlhelme, schussfeste Schilde (+25 DB), Gasmasken, Seil (15 m), Maschinenpistole (Mk.2), insgesamt 10 Splitter- (Mk.2) und 3 Blindgranaten, Grabendolch, Nervengas-Kartusche, 1 Riegel „Panzerschokolade“ (enthält Pervitin, SF 10, Euphorie und keine Müdigkeit oder Erschöpfung für 5 h), Unterhose mit eingesticktem Hakenkreuz.

Gatling-Gun-Mannschaft

- | | | | |
|--|---|---|--|
| □ #9 Obergefreiter Kunze
Gatling-Gun (Mk.5) +80
Grabendolch (Kurzschw.) +55 | St. 8, P8 (+35), GBW 14m
Treffer: 155 | □ #10 Flakhelfer Otto
nur nachladen | St. 3, P5 (+10), GBW 15m
Treffer: 65 |
|--|---|---|--|

4.4 ** Episode 3: V3 **

Es gibt folgende Meldung über den geheimen Kanal – **der SL sollte die künstliche und elektronische Stimme hervorheben**, die anfangs mit dem Weit-Bois-Anführer spricht:

Die roboterhafte Stimme meldet sich wieder aus dem Off: „Enigma an Weit-Bois-Rottenführer. Haben Verluste erlitten... leiten Vergeltung ein. V3-Einsatz in 30 Minuten. Räumt das Haus und haltet Abstand.“ Das schwitzige Gesicht wird blass und stottert ungläubig: „Ist... ist das w...wirk... wirklich nötig, Enigma? Ich... m... meine... der gan...ganze Bau? All.. all die Menschen?“ Kalt und drohend erwidert die Stimme: „Das sind keine Menschen. Das ist degenerierter Abschaum. Befehl vom Führer!“ Dem klitschnassen Gesicht tropft bei der Antwort Schweiß vom Kinn: „Verstanden.“ Unentschlossen fummelt der Chef an der altmodisch-fantastischen Konsole herum, bis er wieder in die Kamera starrt: „Jungs, das Hauptquartier hat einen Vergeltungsschlag angeordnet – das Gerät kommt zum Einsatz. Lenkt sie ab, aber seht zu, dass ihr rechtzeitig Land gewinnt. Schaut nicht hin, nehmt Eure Jod-Tabletten und haltet Euch fürs Aufräumen bereit.“

Den SCs bleiben 30 Minuten, ihr Leben zu retten oder das Leben ihrer Nachbarn gleich mit. Doch für letzteres müssten sie die mysteriöse Enigma ausschalten. Aber Vorsicht! **Die beiden an der Gatling-Gun feuern auf die SCs, sobald sie sich auf dem Flur blicken lassen.**

► *Landeskunde•Berlin (+25): Um sich an den alten Hochbunker zu erinnern, der direkt an den Plattenbau grenzt – da braucht man keine 3 Minuten hin. Das Ding ist bestimmt der beste Ort weit und breit, um einen „Vergeltungsschlag“ zu überleben.*

Falls die SCs noch 2 Minuten bleiben, nähern sich die Weit Bois der Bude, um **eine Verhandlung zu improvisieren – mit Timmy Trash als Geisel** (siehe S. 27):

„Heyda! Ick weeiß nich, was für’n Scheiss ihr hier abzieht... aber wenn ihr Timmy im Stück wiedersehen wollt, dann schiebt die verdammte Schüssel rüber! Ihr habt zwei Minuten!“

Die Stimme gehört dem weißen Ritter aus dem TV. Er wirkt sichtlich nervös und versteckt sich hinter dem **übel zugerichteten Timmy, der ab und zu schreit**: „Nicht schießen! Verdammt, die meinen es ernst!“ oder ähnliches. **Zwei nervöse Rockerinnen geben ihrem Boss Rückendeckung**, wirken aber nicht sehr überzeugt von der Aktion.

4.5 ** Zwischenspiel: Monique **

Falls die SCs in der Bude bleiben und die Androhung nicht ernst nehmen, kommt **nach 5 Minuten Monique vorbeigestöckelt** – vielleicht treffen die SCs sie auch irgendwo außerhalb auf dem Weg zur Bude:

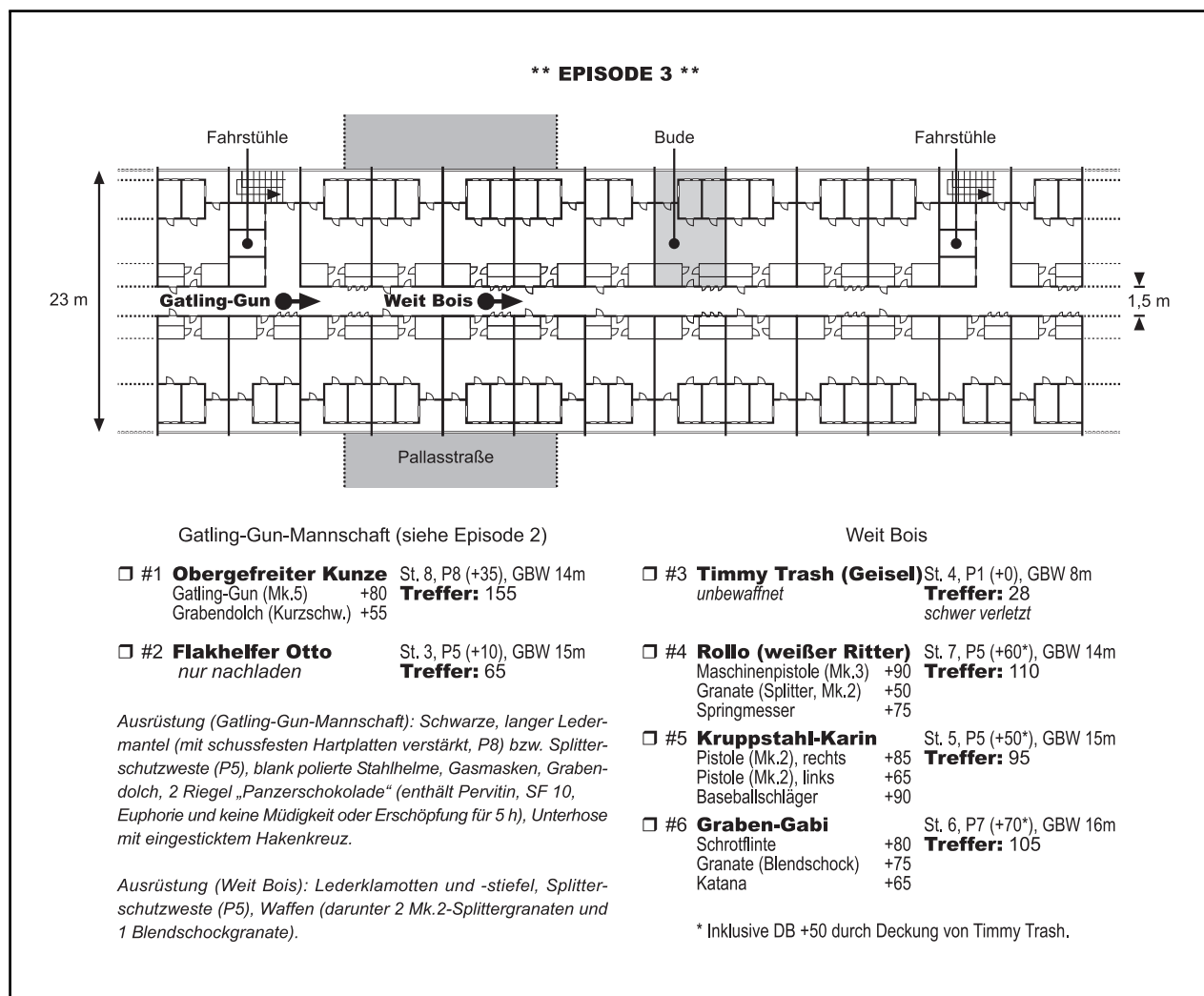
Das hektische Klack-Klack-Klack von Stöckelschuhen auf dünnem PVC-Boden eilt auf Euch zu, kurz bevor eine aufgeregte Frauenstimme quietscht: „Huhu, ihr Süßen! Ick will nur schnell Käpt’n Iglu holen dann bin ick schon wieder wech! Ihr solltet auch ‘ne Flocke machen, denn man hört, dass der Laden bald passe iss – mit allem, was drin iss...“

Käpt’n Iglu ist Monique’s Goldfisch, den sie dem SC für ein paar Tage anvertraut hatte (es findet gerade die Orkasmus- und die Armata-Berlin-Messe statt, da muss Monique rund um die Uhr „Schicht schieben“). Der Goldfisch dreht weiterhin seine Runden in einer Blumenvase [01–30], schwebt zwischen Leben und Tod in einer Pflanze, die sich in einer Scherbe gebildet hat (*Tierpflege•Fische* -10 oder *Erste Hilfe* -50, um Käpt’n Iglu zu retten) [31–60] oder er liegt irgendwo tot auf dem Trockenem, weil sein Gefäß während des Kampfes zerstört wurde (er müsste wiederbelebt werden) [61–100].

Käpt’n Iglus Wohlbefinden ist entscheidend für Moniques Auskunftsbereitschaft. Wenn der Goldfisch das Zeitliche gesegnet hat, stöckelt sie völlig aufgelöst mit den Überbleibseln davon, wobei ihr heftiges Schluchzen jede Auskunft verhindert. **Lebt der geliebte Fisch noch, wird Monique weitere Hinweise geben:** Sie hat irgendwie Wind bekommen, dass der ganze Laden Platt gemacht werden soll, und zwar ein für allemal – **das ganze Ding wird von den schrägen Typen hochgejagt, die aus dem alten Bunker durch das Installationsgeschoss kamen** („verschiedene Bekannte haben Verschiedenes aufgeschnappt“). Sie wird keine weitere Details herausgeben, außer man zahlt ihre Preise für „geheimes Zeug“ (siehe 1.3, S. 6): Die Angreifer der letzten Welle kamen aus einer kleinen Eisentür im Bunker, die auf der Höhe des Installationsgeschosses liegt (2.2, S. 10). Das Ding steht seit dem 2. Weltkrieg hier und die Unterwelten-IG bietet dort Führungen durch die alte Bunkeranlage an.

4.6 ** Episode 4-1: Hausmeister-Kram **

Überlebende Weit Bois ziehen sich in das Installationsgeschoss zurück, um Bericht zu erstatten und den Befehl zum Rückzug abzuwarten. Bei der 2. Welle bleibt die Mannschaft an der Gatling-Gun zunächst, um den Rückzug zu sichern, folgt ihnen aber nach 2 Minuten, wenn es keine Lebenszeichen der Sturmtruppen mehr gibt. Sie alle sammeln sich im Installationsgeschoss am



Übergang, der von 4 zusätzlichen Kräften gesichert wird (siehe S. 28): 2 befinden sich hinter der einen Spalt geöffneten Tür zum Bunker, die beiden anderen haben sich in Nebenräumen des Installationsgeschosses auf die Lauer gelegt.

Die Tür führt zum 1. Obergeschoss des Hochbunkers (3.4, S. 18).

4.7 ** Episode 5: Die Hosen voll **

Als letzten Hinweis, kann man die SCs über das Kabel mit eindeutiger Symbolik stolpern lassen, das sie zum Hochbunker führt. Entschließen sich die SCs trotzdem zur Flucht, führt ihnen vielleicht eine zufällige Begegnung mit einem herumirrenden Kind der ausländischen Familie vor Augen, welche Opfer es geben würde.

Wollen die SCs dennoch einfach nur das eigene Leben retten, müssen sie den **Verteidigungsring der Weit Bois um das Pallasseum durchbrechen** – gut, dass sich die Nazi-Bande gegen die Gangs außerhalb des Sozialpalastes verteidigt (siehe ** Episode 5 **, S. 29). Die Weit Bois werden wahrscheinlich **von den SCs überrascht** (+20

auf alle Angriffe in der ersten Runde). Danach werden sich die Weit Bois gegen zwei Fronten verteidigen müssen und in Panik geraten, inklusive **unüberlegter Aktionen**. Scheiße... Eisenwolf-Elli wusste, dass das für ihren Oldtimer nicht gut ausgehen würde. Bisher ist nur die Seite zerschossen, die sie nicht sehen kann. Aber jetzt wird sie hauptsächlich damit beschäftigt sein, die neuen Einschusslöcher auf ihrer Seite mit einer Autopolitur auszubessern. Aber aufgepasst: Es besteht in jeder Runde, in der der Wagen getroffen wird, eine **20%-Chance, dass Eisenwolf-Elli in Raserei verfällt** und auf die SCs losgeht.

Haben die SCs den Widerstand der Weit Bois gebrochen, muss man noch **den verwirrten Straßengangs der Umgebung klarmachen, dass man nicht zu denen gehört** und nur weg will. Anschließend heißt es: Beine in die Hand nehmen und Land gewinnen! Dann, nach einigen hektischen Minuten:

**** EPISODE 4-1 ****

Türwache

□ #1 **Feldwebel Bajetzky** St. 8, P8 (+10*), GBW 15m
 Maschinenpistole (Mk.2) +85 **Treffer: 90**
 Granate (Splitter, Mk.2) +60
 Krumsäbel +85

□ #2 **Fahnenjunker Zille** St. 6, P8 (+15*), GBW 16m
 Pistole (Mk.2) +80 **Treffer: 100**
 Granate (Splitter, Mk.2) +50
 Grabendolch +65

Vorposten

□ #3 **Gefreiter Lehmann** St. 8, P8 (+10*), GBW 15m
 Flammenwerfer (Mk.2) +85 **Treffer: 75**
 Granate (Splitter, Mk.2) +60
 Bajonett (Dolch) +85

□ #4 **Schütze Bolle** St. 5, P5 (+5*), GBW 14m
 Maschinengewehr (Mk.3) +75 **Treffer: 110**
 Pistole (Mk.2) +85
 Grabendolch +60

Ausrüstung: Schwarze, lange Ledermäntel (mit schussfesten Hartplatten verstärkt, P8), blank polierte Stahlhelme, Gasmasken, Grabendolch oder andere Seitenwaffe, 2 Riegel „Panzerschokolade“ (enthält Pervitin, SF 10, Euphorie und keine Müdigkeit oder Erschöpfung für 5 h), Unterhose mit eingesticktem Hakenkreuz.

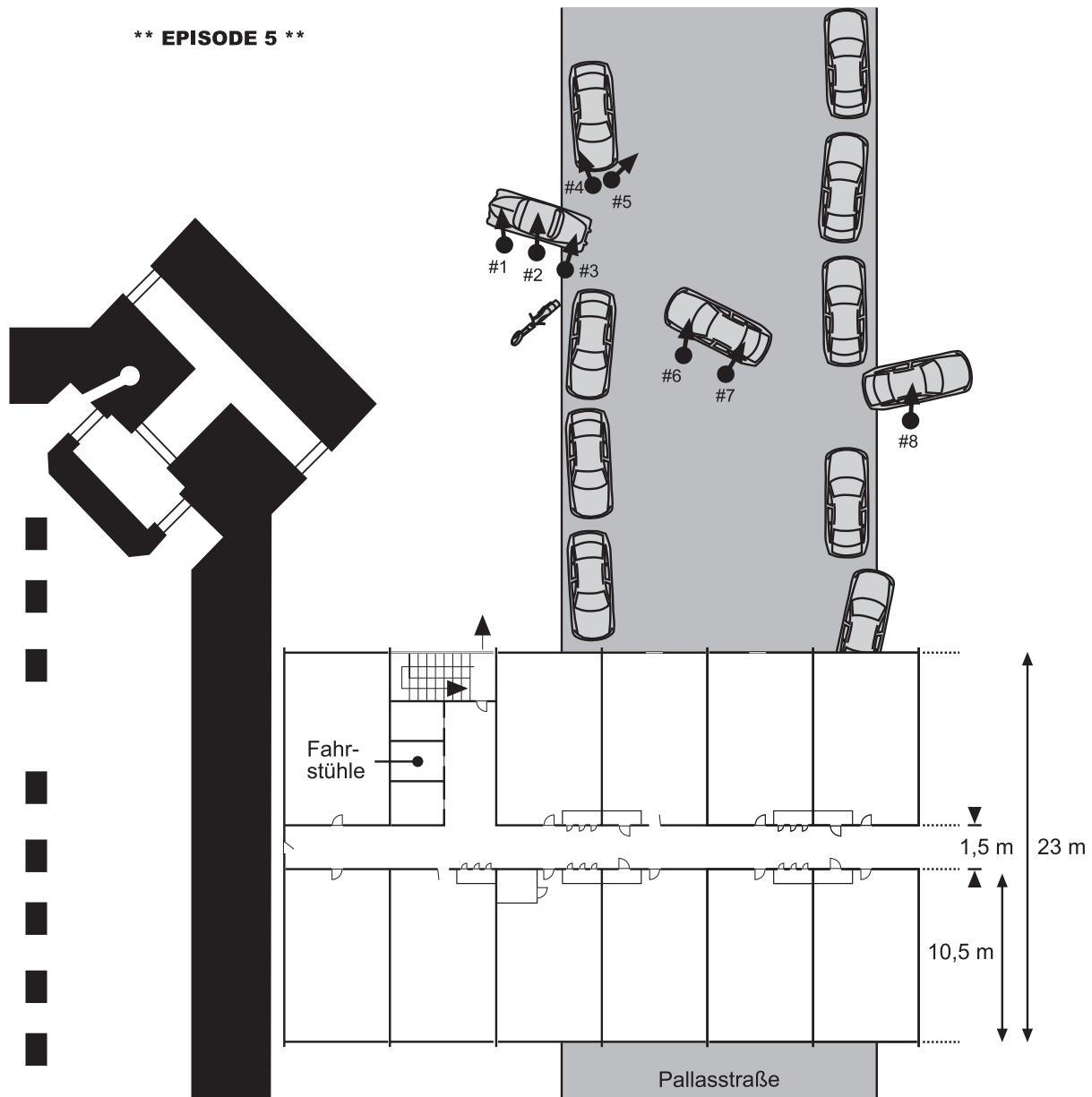
* Situationsabhängig kann eine halbe (+50) bis volle Deckung (+100) den DB erhöhen.

Die Schüsse hinter Euch werden leiser und mischen sich in die nächtlichen Geräusche der Großstadt. Vorbeiziehende Mittelschicht-Touris vom Land machen einen Drauf und in der Ferne heulen die Sirenen von Rettungsfahrzeugen, als alle kurz den Atem anhalten. Wie ein göttliches Zeichen zieht ein Kometen-artiges Gebilde mit einem Kreischen über den Himmel, bevor es in der Häusersilhouette einschlägt. Eine dumpfe Explosion, eine leichte Druckwelle, dann Stille. Eine graue Staubwolke baut sich unter dem Beifall der Touris bis in den Himmel auf. Wetten, dass davon morgen nichts in den Zeitungen steht – die Gegend haben die Konzerne schon lange abgeschrieben...

und +100 (kein DB, außer durch besondere Panzerung). Wer das überlebt hat, ist unter Trümmern verschüttet und kann sich mit entsprechenden Manövern (z. B. Winden) befreien. **Die SCs sind zufällig verstreut und befinden sich 1W20 m voneinander entfernt.** Die dumpfen Schreie der Nachbarn sind zu hören und irgendwo läuft laute Punkmusik...

4.8 ** Episode 6: Die Tragödie **

Vielleicht schätzen die SCs die Tragweite des angedrohten V3-Einsatzes falsch ein oder sie sehen keine Möglichkeit zu entkommen. Wie auch immer, wenn die SCs sich im Pallasseum befinden, wenn das Gerät einschlägt, spielt es keine Rolle, wo sie genau sind. **Der ganze Bau fällt in sich zusammen und jeder SC erleidet zwei gewaltige Angriffe auf ATS 1 für Stürze & Hiebe mit einem OB von +50**

**** EPISODE 5 ****

Straßenblockade der Weid Bois

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <p>□ #1 Albino-Andi
 Maschinenpistole (Mk.2) +80
 Granate (Splitter, Mk.1) +50
 Machete (Falchion) +75</p> | <p>St. 6, P5 (+10*), GBW 12m
 Treffer: 70</p> | <p>□ #5 Tattoo-Tanja
 Pistole (Mk.2) +85
 Granate (Splitter, Mk.2) +40
 Baseballschläger (Keule) +90</p> | <p>St. 5, P8 (+10*), GBW 13m
 Treffer: 80</p> |
| <p>□ #2 Walküren-Wiebecke
 Pistole (Mk.2) +90
 Granate (Splitter, Mk.1) +30
 Eisenkette (Morgenstern) +65</p> | <p>St. 4, P8 (+5*), GBW 15m
 Treffer: 100</p> | <p>□ #6 Odin-Olga
 Maschinenpistole (Mk.2) +80
 Pistole (Mk.1) +70
 Schlagring (gep. Fäuste) +85</p> | <p>St. 5, P5 (+0*), GBW 15m
 Treffer: 95</p> |
| <p>□ #3 Nordhammer-Niko
 Maschinengewehr (Mk.3) +80
 Granate (Nebel, Mk.2) +60
 Hammer (Kriegshammer) +85</p> | <p>St. 5, P5 (+15*), GBW 16m
 Treffer: 110</p> | <p>□ #7 Eisenwolf-Elli
 Disruptor-Pistole (Mk.2) +65
 Granate (Splitter, Mk.2) +80
 Eisenstange (Streitkolben) +85</p> | <p>St. 5, P5 (+5*), GBW 14m
 Treffer: 75</p> |
| <p>□ #4 Runen-Rita
 Blaster-Pistole (Mk.2) +80
 Granate (Splitter, Mk.1) +75
 Grabendolch +70</p> | <p>St. 4, P5 (+0*), GBW 15m
 Treffer: 90</p> | <p>□ #8 Totenkopf-Tom
 Maschinengewehr (Mk.3) +70
 Pistole (Mk.2) +45
 Grabendolch +70</p> | <p>St. 4, P5 (+20*), GBW 17m
 Treffer: 110</p> |

Ausrüstung: Lederklamotten und -stiefel, Panzerungen (verschiedene), ihre Waffen (darunter insgesamt 8 Mk.1-Splittergranaten, 5 Mk.2 Splittergranaten und 3 Nebelgranaten), Funkgerät (verbunden mit Rollo, dem weißen Ritter), Auto- und Motorradschlüssel, Autopolitur.

* Situationsabhängig kann eine halbe, harte (+50) bis volle, harte Deckung (+100) den DB erhöhen.

Literatur

- [1] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas*. ICE, Charlottesville, 1992. 2nd Edition.
- [2] C. Charlton and P. Fenlon. *Buch der Helden und Abenteuer*. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-202-6, Originaltitel: Rolemaster – Character Law & Campaign Law.
- [3] M. Cook. *Spell User's Companion*. ICE, Charlottesville, 1991.
- [4] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. *Buch der Magie*. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster Spell Law.
- [5] C. Charlton and J. Curtis. *Rolemaster Character Law*. ICE, Charlottesville, 1999. ISBN 1-55806-556-3.
- [6] J. Dale, M. Hanson, R. D. Henry, et al. *Rolemaster Unified Core Law*. Iron Crown Enterprises Ltd, Wales, 2023. #GCP-RMU-001.
- [7] J. Dale, M. Hanson, R. D. Henry, et al. *Rolemaster Unified Spell Law*. Iron Crown Enterprises Ltd, Wales, 2023. #GCP-RMU-002.
- [8] S. C. Charlton, K. Barrett, T. K. Amthor, and T. Foley. *Spacemaster*. ICE, Charlottesville, 1988. 2nd Edition, Stock #9050, ISBN 1-55806-172-X.
- [9] Tod Foley and Terry K. Amthor. *Spacemaster Companion I*. ICE, Charlottesville, 1986. Stock #9500, ISBN 0-915795-33-7.
- [10] C. Charlton and P. Fenlon. *Rolemaster: The Standard Rules*. ICE, Charlottesville, 1995. ISBN 1-55806-233-5.
- [11] B. Blecha, T. Eigen, and S. Witzmann. *Rolemaster Grundregelwerk*. 13Mann Verlag, Düsseldorf, 2007. ISBN 978-3-9811718-0-8.
- [12] Robert J. Defendi. *Spacemaster Privateers*. ICE, Charlottesville, 2000. ISBN 1-55806-562-8.
- [13] Google Maps: Pallasseum. https://www.google.com/maps/place/Pallasseum+Wohnbauten+KG/@52.494702,13.3573975,1021m/data=!3m2!1e3!4b1!4m6!3m5!1s0x47a850486566b4fb:0x94317dc1c6f110a7!8m2!3d52.4946988!4d13.3599724!16s%2Fg%2F1216f55s?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI1MTIwOS4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D. Accessed: 2025-11-10.
- [14] Wie der Sozialpalast zum Pallasseum wurde. <https://www.morgenpost.de/article211507987/Wie-der-Sozialpalast-zum-Pallasseum-wurde.html>. Accessed: 2025-11-10.
- [15] Google Maps: Hochbunker Pallastraße. https://www.google.com/maps/place/Hochbunker+Pallasstra%C3%9Fe/@52.4943592,13.3594364,3a,75y,197.76h,97.99t/data=!3m7!1e1!3m5!1smkdXH40NcCKN6xXgn6rqpQ!2e0!6shttps:%2F%2Fstreetviewpixels-pa.googleapis.com%2Fv1%2Fthumbnail%3Fcb_client%3Dmaps_sv.tactile%26w%3D900%26h%3D600%26pitch%3D-7.991566264289617%26panoid%3DmkdXH40NcCKN6xXgn6rqpQ%26yaw%3D197.7636723190857!7i16384!8i8192!4m6!3m5!1s0x47a850487f529fcf:0xfde2eea4b2590b0c!8m2!3d52.4940515!4d13.3592007!16s%2Fg%2F120qd4w6?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI1MTIwOS4wIKXMDSoKLDEwMdc5MjA3M0gBUAM%3D. Accessed: 2025-12-25.
- [16] Hochbunker Pallastraße. https://de.wikipedia.org/wiki/Hochbunker_Pallasstra%C3%9Fe. Accessed: 2025-12-25.
- [17] OT-Bunker. <https://bochumer-bunker.de/ot-bunker.html>. Accessed: 2025-12-26.
- [18] T. Taylor. *Alchemy Companion*. ICE, Charlottesville, 1992.
- [19] C. Charlton, P. Fenlon, T. K. Amthor, L. Cook, K. H. Fischer, B. R. Neidlinger, and B. C. Shelley. *Buch der Schwerter*. Laurin, Hamburg, 1992. ISBN 3-89260-203-4, Originaltitel: Rolemaster – Arms Law & Claw Law.
- [20] P. S. Khanna, A. Ridley, and M. Carlyle. *Rolemaster Companion II*. ICE, Charlottesville, 1987.
- [21] S. Berenberg and J. A. Buono. *Arms Companion*. ICE, Charlottesville, 1993. ISBN 1-55806-180-0.
- [22] M. J. Cook. *Rolemaster Companion V*. ICE, Charlottesville, 1991.

Anhang A

Besondere Gegenstände

Einige Dinge in dem Abenteuer sind von besonderer Bedeutung oder erfordern besondere Regeln und werden hier separat behandelt.

A.1 Gatling-Gun („das Biest“)

Das 6-läufige Geschütz wird auf einem 3-teiligen Fuß auf dem Boden platziert, so dass es in der Hocke bedient werden kann. Die Munition wird über einen Patronengurt zugeführt, der in einem Munitionskasten liegt. Schöne, schwere Waffe – wäre da nur nicht die prominente Nazi-Ornamentik überall... irgendjemand hat „Biest“ in den hölzernen Griff geritzt.

Mit der Gatling-Gun kann ein einzelnes Ziel oder eine Gruppe von Zielen angegriffen werden. Es wird die **Small-Projectile-Angriffstabelle** verwendet mit einem Höchstergebnis für **MARK-5-Waffen (Mk.5)**. Bei einem kritischen Treffer auf ein **einzelnes Ziel**, werden **2 kritische Shrapnel-Schäden** zugefügt. Bei einer Gruppe, können **1–5 Ziele angegriffen werden, wobei jeweils ein Angriff mit dem halben OB ausgeführt wird und ein kritischer Treffer als (einzelner) Shrapnel-Schaden ausgewertet wird** (die Burst-Optionen *Spray Multiple Targets* und *Concentrate on Single Target* werden kombiniert [8]). Die Ziele der Gruppe müssen sich innerhalb eines Schusswinkels von 60° (short range), 30° (medium range) bzw. 15° (long range) befinden.

Die Gatling-Gun wiegt 21 kg (Waffe 15 kg + Akku für Fremdantrieb 6 kg), ein Munitionskasten 10 kg (500 Patronen, reicht für 5 Angriffe).

A.2 Satellitenschüssel

Die Satellitenschüssel ist aus dickem Metall gefertigt und manuell bearbeitet – gute, alte Handarbeit, auch wenn der schwarze Lack etwas abblättert. Die Anschlüsse auf der Rückseite besitzen keine Normstecker, sondern wurden direkt mit einem Kabel verlötet.

Die Schüssel ist nur ein Empfänger und nicht fähig, Nachrichten zu senden. Jetzt hängt sie am Balkon der Bude, wo sie Jimmy Trash noch persönlich angebracht hat. Ursprünglich war sie allerdings an der Westseite des Daches

befestigt, etwa 12 m höher (2.8, S. 15). Die Befestigung befindet sich noch immer dort – zerkratzt von Timmy Trashs diletantischem Gefusche.

► *Elektrotechnik (+15): Um zu bemerken, dass es sich um eine Richtantenne handelt, d.h. das Ding ist nicht auf einen Satelliten ausgerichtet, sondern auf irgendetwas auf der Erde.*

A.3 Satellitenkabel

An der Nordseite des Daches (2.8, S. 15) **hängt ein merkwürdiges Kabel vom Geländer**. Es ist mit einem schon fast Antik anmutenden, schwarzen Stoffgeflecht isoliert, das mit roten Swastikas verziert ist – entweder ist den Nazis nichts subtileres eingefallen oder sie wollten abschrecken. **Das Kabel war mit der Satellitenschüssel verbunden (A.2)** und wurde vor kurzem (von Timmy Trash) durchgeschnitten, was das blanke Kupfer im Innern verrät.

Das Kabel führt vom Dach zum Treppenhaus und weiter durch den Boden bis ins Installationsgeschoss (2.2, S. 10) und in das 1. Obergeschoss des Hochbunkers (3.4, S. 18). Den Bohrlöchern und der Befestigung mit Nägeln und Schrauben nach, wurde es eilig verlegt.

A.4 Mauern & Türen

Vor allem im Plattenbau sind Wände, Böden und Türen keine undurchdringlichen Barrieren – **mit der geeigneten Waffe (SL-Entscheidung) kann man sich den Weg frei schießen**. Dazu wird das Hindernis (z. B. die Wand oder Tür) durch Panzerungsart (Resistenz/Härte) und Trefferpunkte (Strukturintegrität, Tragfähigkeit) dargestellt, siehe Tabelle T.A.1. Eine Waffe macht bei einem Angriff gegen ein Hindernis (1–2 Angriffe pro Runde bei Schusswaffen) **automatisch den maximalen Schaden**, abhängig von der Mk der Waffe und der Panzerungsart des Hindernisses. Ein unmodifizierter Angriffswurf muss daher nur über dem Patzerbereich der Waffe liegen. **Kritische Treffer werden auf der Tabelle für gewaltige Wesen ermittelt** (Rolemaster II [19]), wobei nur Treffer bzw. Treffer/Rd angerechnet werden und „tödliche“ Ergebnisse als sofortiger Verlust der strukturellen Integrität gewertet werden. Erreicht das Hindernis 0 Trefferpunkte ist der Schaden groß genug, dass es durchquert werden kann; es kann auch nur noch als halbe, harte Deckung (DB +50) verwendet werden.

T A.1 • WEG FREI SCHIESSEN		
<i>Hindernis</i>	<i>Panzer- ungsart</i>	<i>Treffer- punkte</i>
<i>Plattenbau:</i>		
Wand	P 8	100
Decke/Boden	P 12	120
Tür	P 4	30
Balkontür	P 4	40
Brandschutztür	P 12	150
<i>Hochbunker:</i>		
Außenwand, Decke/Boden	P 16	800
Innenwand, Decke/Boden	P 16	250
Stahltür	P 20	300
Gittertür	P 12	75

Ist die kritische Schadenstabelle für gewaltige Wesen nicht verfügbar, kann die Schwere des kritischen Schadens als Multiplikator für die Trefferpunkte behandelt werden: A x1,5; B x2; C x2,5; D x3; E x3,5.

► *Winden:* Um sich durch ein Hindernis zu quetschen, das höchstens die Hälfte der ursprünglichen Trefferpunkte besitzt; die aktuellen Trefferpunkte gelten als Malus auf das Winden-Manöver.

Anhang B

Übersetzung & Konvertierung

Da eine deutsche Übersetzung von Spacemaster [8] nicht verfügbar ist und einige Begriffe von der deutschen Laurin-Rolemaster-Ausgabe abweichen können, folgt eine (unvollständige) Auflistung einiger deutscher Begriffe und ihrer englischen Originale in alphabetischer Reihenfolge.

B.1 Rolemaster 2 (Rolemaster Classic)

Auftreiben: Scrounge [20]

Aussehen: Appearance

Athletische Spiele: Athletic Games [20]

Beladen: Loading [20]

Belagerungskunde: Siege Engineering [20]

Benommenheit überwinden: Stunned Maneuvering [20]

Betteln: Begging

Bergbau: Mining

Bestechen: Bribery [20]

Bewegung und Manöver: Maneuvering in Armor [20]

Buchführung: Administration [20]

Chirurgie: Surgery

Dämonen-/Teufelkunde: Demon/Devil Lore

Diagnose: Diagnostics

Diplomatie: Diplomacy

Drogenverträglichkeit: Drug Tolerance [20]

Einfühlen: Attunement (Staves & Wands) [20]

Einschüchtern: Intimidation [21]

Erfinden: Gimmickry

Erste Hilfe: First Aid

Fallen bauen: Trap-Building [20]

Fallen entschärfen: Disarm Trap [20]

Fallen stellen: Set Traps [20]

Fälschen: Falsification

Feenkunde: Faerie Lore

Führungsfähigkeit: Leadership

Gartenbau: Horticulture [20]

Gassenwissen: Streetwise [20]

Gegenstand verstecken: Hide Item [20]

Geschichte: Racial History [20]

Geschütz bedienen: Missile Artillery

Glücksspiel: Gambling

Handwerk: Crafting

Forschen: Researcher [20]

Kleidung: Cloth Work

Lehren: Teaching [20]

Schriftgelehrter: Scribe [20]

Höhlenkunde: Caving

Improvisierte Waffen: Brawling/Untrained Attack (table 11.2) [22]

Gartenbau: Horticulture

Kartographie: Mapping

Kochkunst: Cookery [20]

Landeskunde: Region Lore [20]

Langstreckenlauf: Distance Running

Leise töten: Silent Kill

Lippenlesen: Lip Reading

Lügen entdecken: Lie Perception

Machtquellen fühlen: Sense Reality Warp [20]

Magie entdecken: Power Perception

Magieentwicklung: Power Point Development [20]

Magisches Ritual: Magical Ritual [20]

Malerei: Painting [20]

Maschinerie: Mechanition

Meditation: Meditation

Heiling: Healing [20]

Reinigung: Cleansing [20]

Schlaf: Sleep [20]

Trance: Trance [20]

Militärische Organisation: Military Organisation

Mnemonik: Mnemonics [20]

Nahrungssuche: Foraging

Orientierungssinn: Direction Sense

Pfeile herstellen: Fletching [20]

Pflanzenkunde: Flora Lore

Plündern: Looting [21]

Propaganda: Propaganda

Tierdressur: Animal Training

Tierbändigung: Beast Mastery

Tierkunde: Fauna Lore

Räumlicher Wahrnehmungssinn (RWS): Spatial Location Awareness (SLA) [20]

Reden: Public Speaking [20]

Religion/Philosophie: Philosophy/Religious Doctrine [20]

Rennen: Sprinting [20]

Schätzen: Appraisal

Schlösser öffnen: Pick Locks

Schmieden: Smithing

Sprache: Language
 Lesen/Schreiben: Written
 Sprechen/Verstehen: Spoken
Spuren lesen: Read Tracks
Spurensuche: Tracking
Steinbearbeitung: Stone-Crafts [20]
Steine schätzen: Stone Evaluation
Steinkunde: Stone Lore [20]
Sternkunde: Star Gazing [20]
Steuern: Driving [20]
Taktik: Tactics [20]
Tanzen: Dance [20]
Tarnen: Camouflage [20]
Tragkraft: Portaging [21]
Umweltresistenz: Hostile Environments
Überreden: Duping [20]
Verführen: Seduction [20]
Viehhaltung: Herding [20]
Waffenloser Kampf (WK): Martial Arts (MA) [20]
 Hieb Grad 1–4: Strikes Rank 1–4 [20]
 Wurf Grad 1–4: Sweeps & Throws Rank 1–4 [20]
Waffenpflege: Weapon Maintenance [20]
Wahrnehmung: Perception
 Hören: Hearing
 Riechen: Smell
 Sehen: Sight
Wahrsagen: Divination
Wappenkunde: Heraldry
Wetterkunde: Weather Watching
Wundheilung: Second Aid

Höhere Mathematik: Advanced Math [8]
Hypnose: Hypnosis [9]
Journalistik: Journalism [8]
Kriminaltechnik: Crime Technics [8]
Kryptographie: Cryptology [8]
Kybernetik: Cybernetics [9]
Kybernetik-Ingenieurwissenschaften: Medical Engineering [9]
Kybernetische Technik: Cybernetic Technics [9]
Mathematik: Basic Math [8]
Medikamentöse Therapie: Drug Therapy [9]
Medizin-Ingenieurwissenschaften: Medical Engineering [9]
Medizintechnik: Medical Practice [8]
Notfallhilfe: Medical Technics [8]
Scanner-Analyse: Scanner-Analysis [9]
Schmuggeln: Drug Traffic [9]
Sicherheitstechnik: Security Operations [9]
Sprengstoffkunde: Demolitions [9]
Tresore knacken: Safe Cracking [9]
Verkleiden: Disguise [9]

B.2 Spacemaster 2

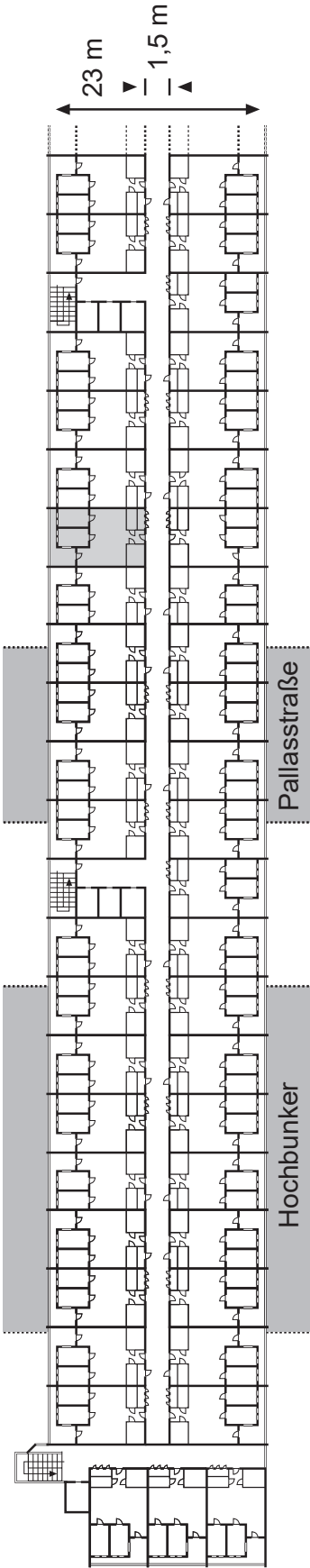
Übersetzungen aus Spacemaster 2nd Edition [8, 9]:

Beruf: Profession [9]
 Elektroniker: Electrician [9]
 Rettungssanitäter: Medic [9]
Fertigkeit: Skill [9]
 Arzneimittel: Pharmaceuticals [9]
 Autopsie: Autopsy [9]
 Billard spielen: Billiards [9]
 Buchführung: Administration [9]
 Computerkriminalität: Computer Crime [9]
 Computertechnik: Computer Technics [8]
 Elektronische Kriegsführung: Electronic Warfare [8]
 Elektrotechnik: Electronics Technics [8]
 Genetik: Genetics [8]

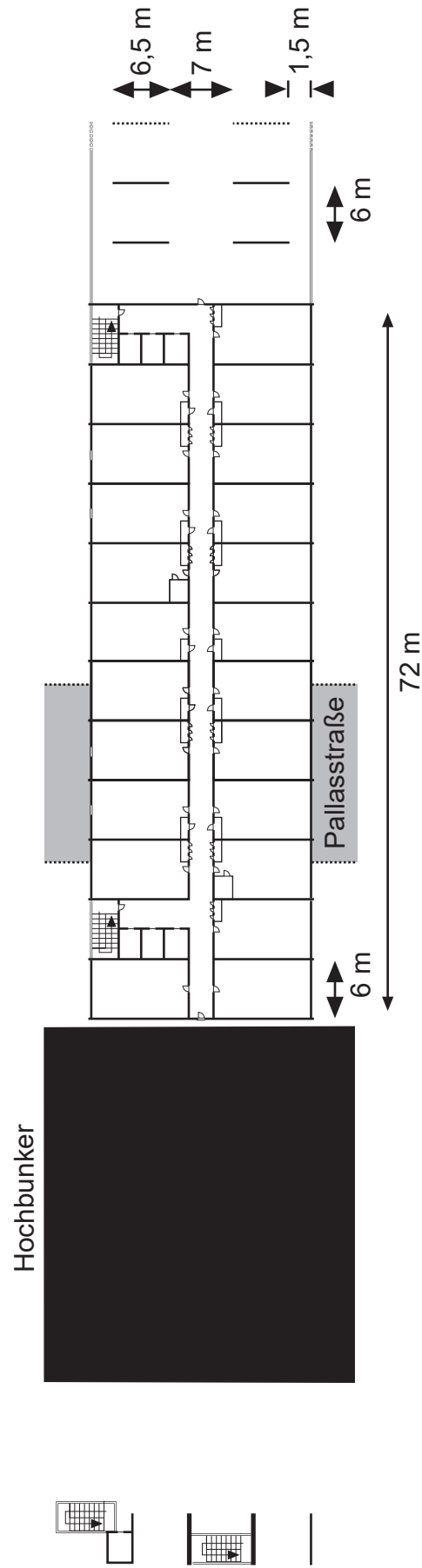
Anhang C

Spielerkarten

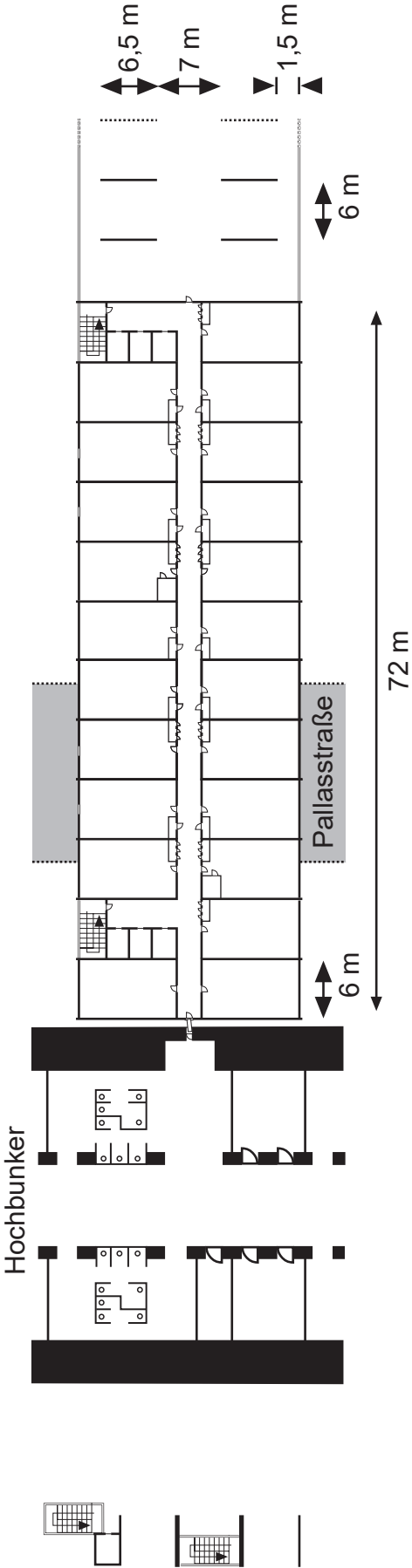
7–11. Stock



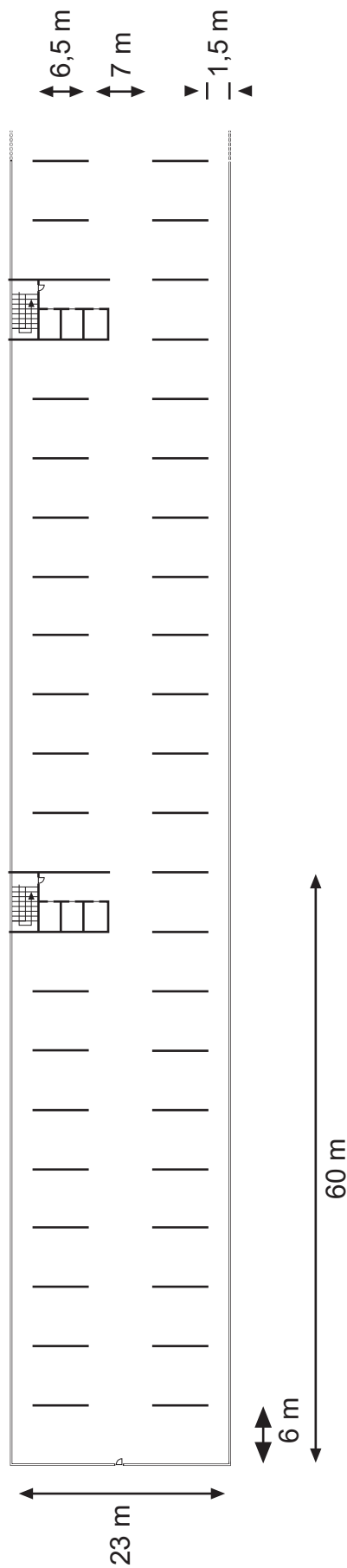
1. Stock: Installationsgeschoss



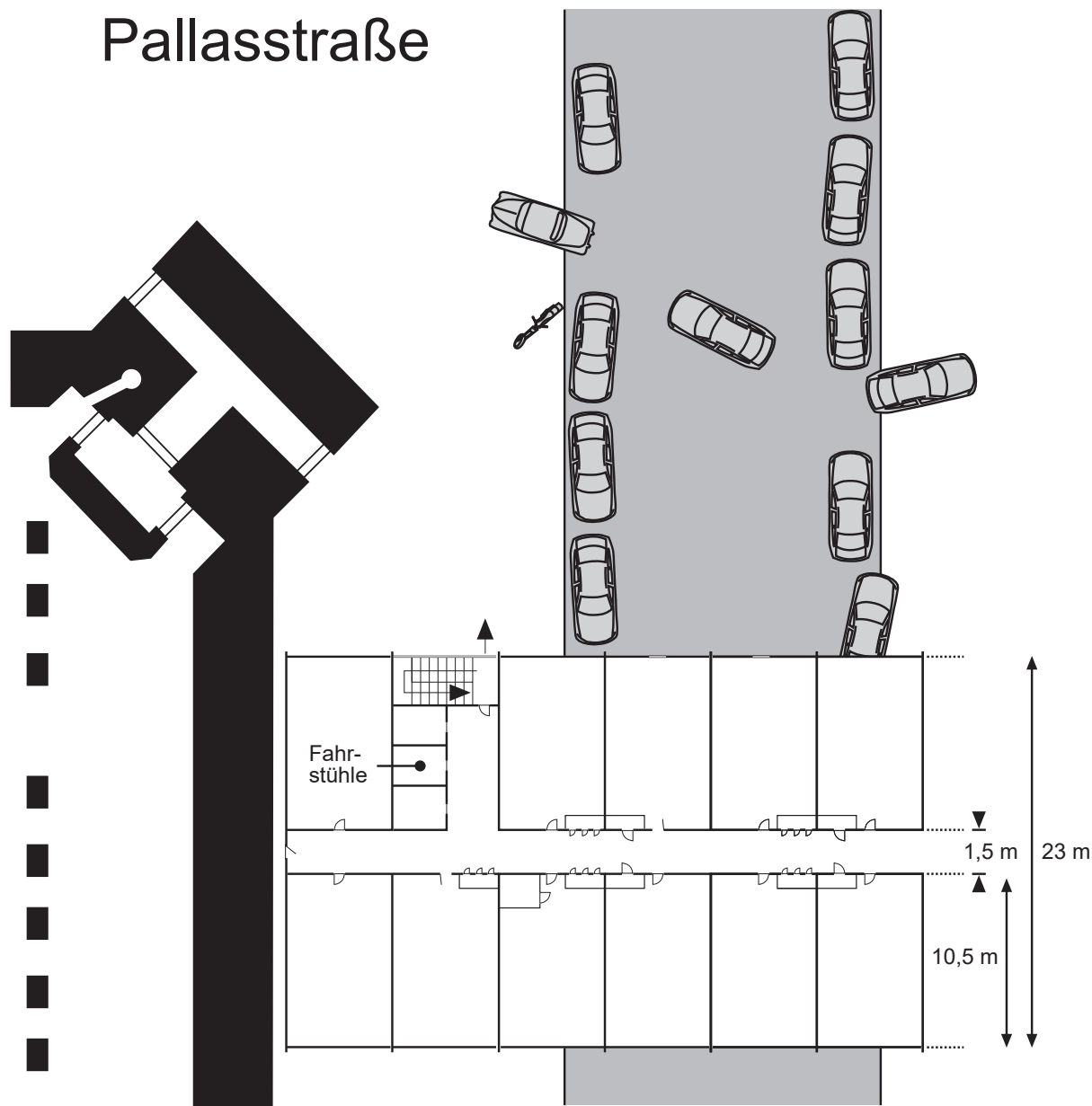
1. Stock: Installationsgeschoss

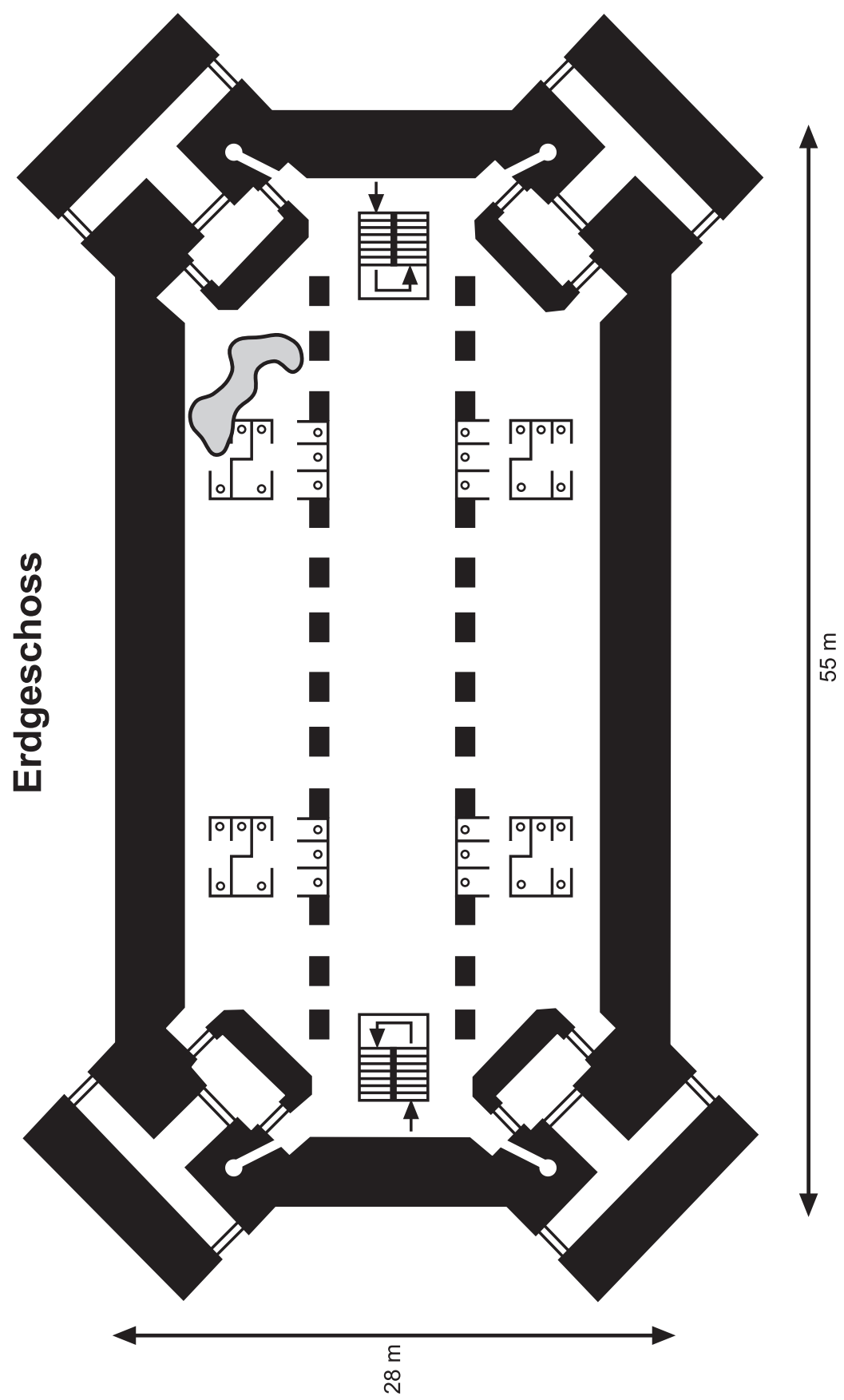


1. Stock: Luftgeschoss

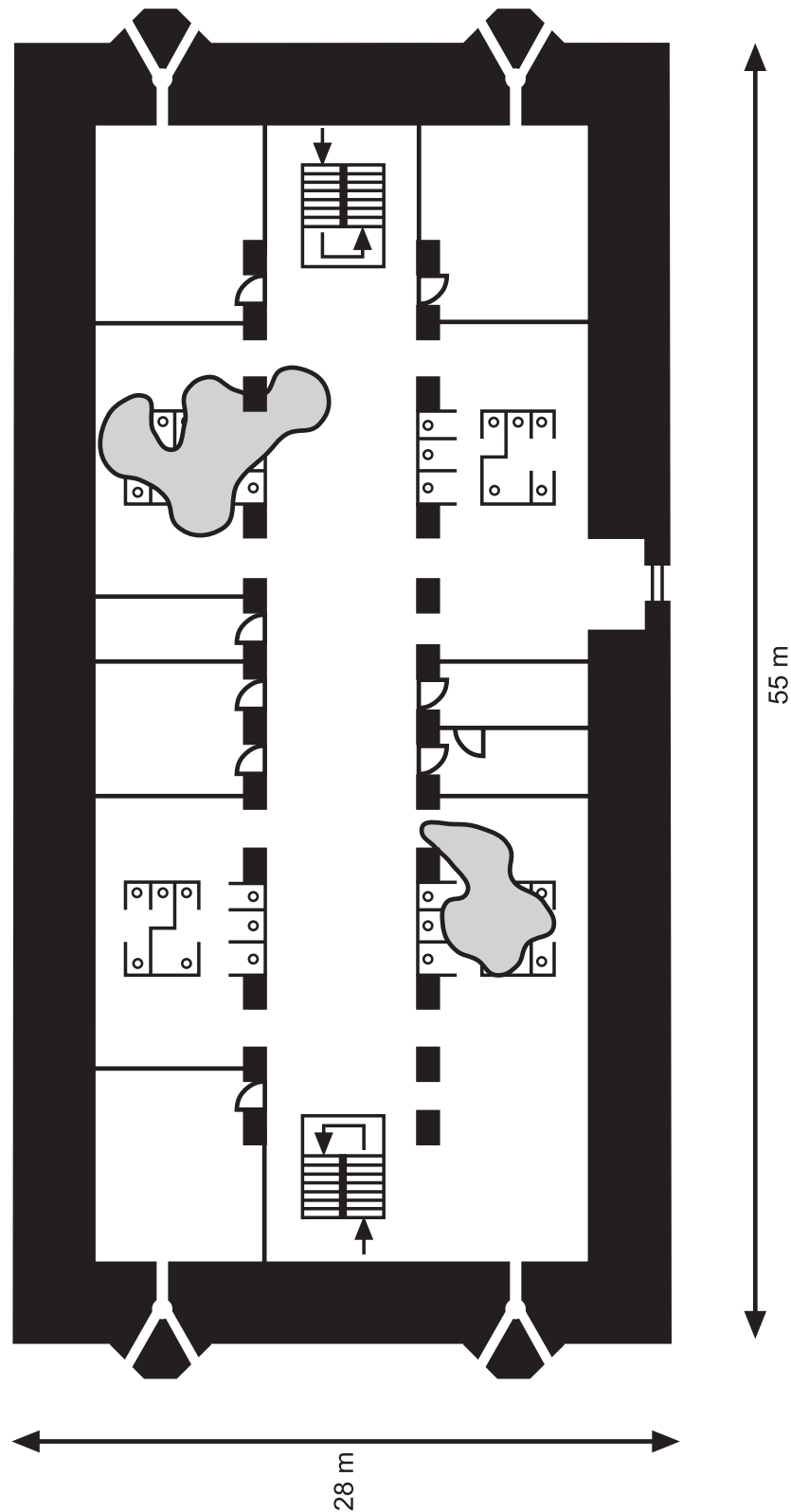


Pallasstraße

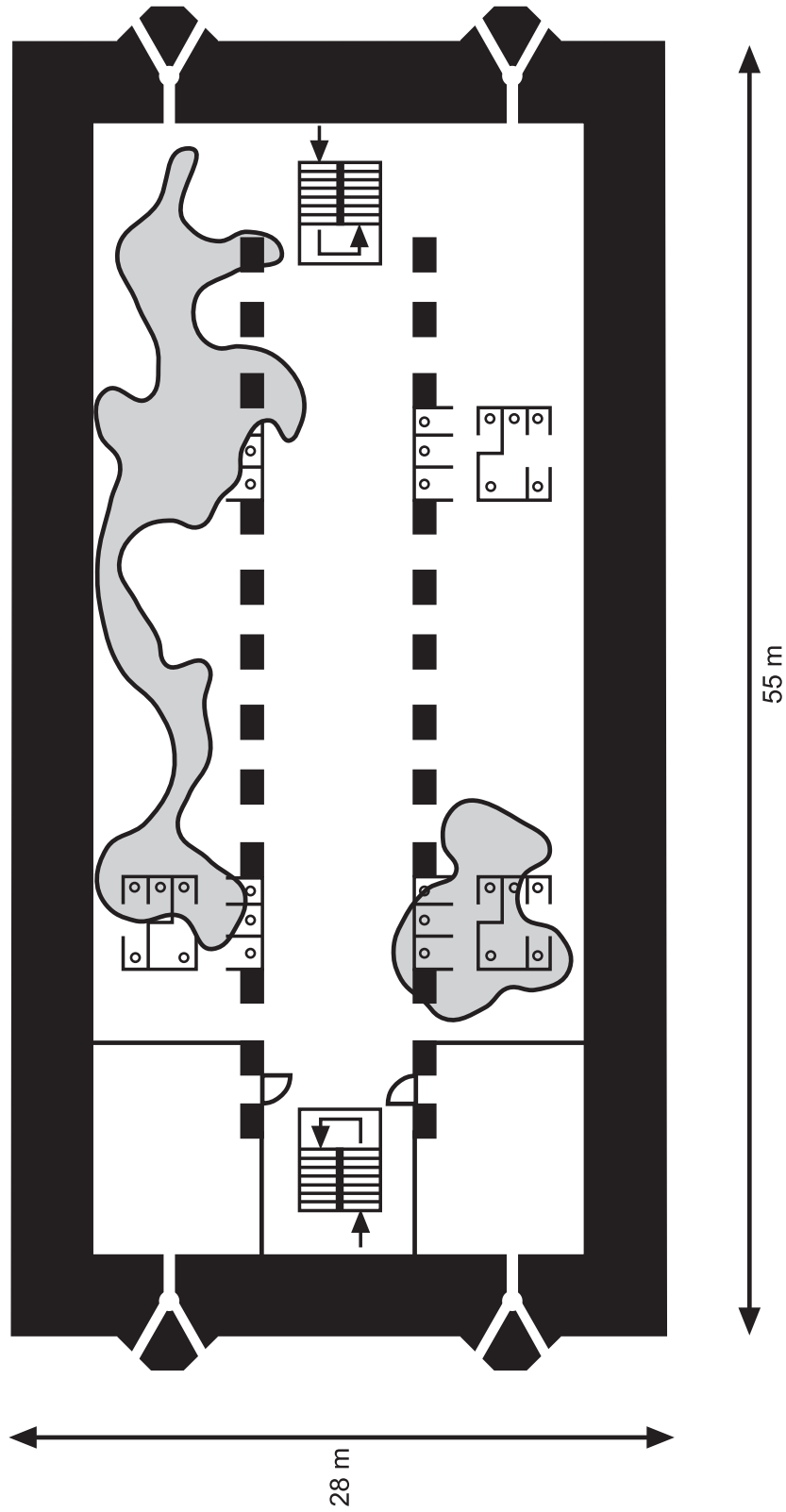




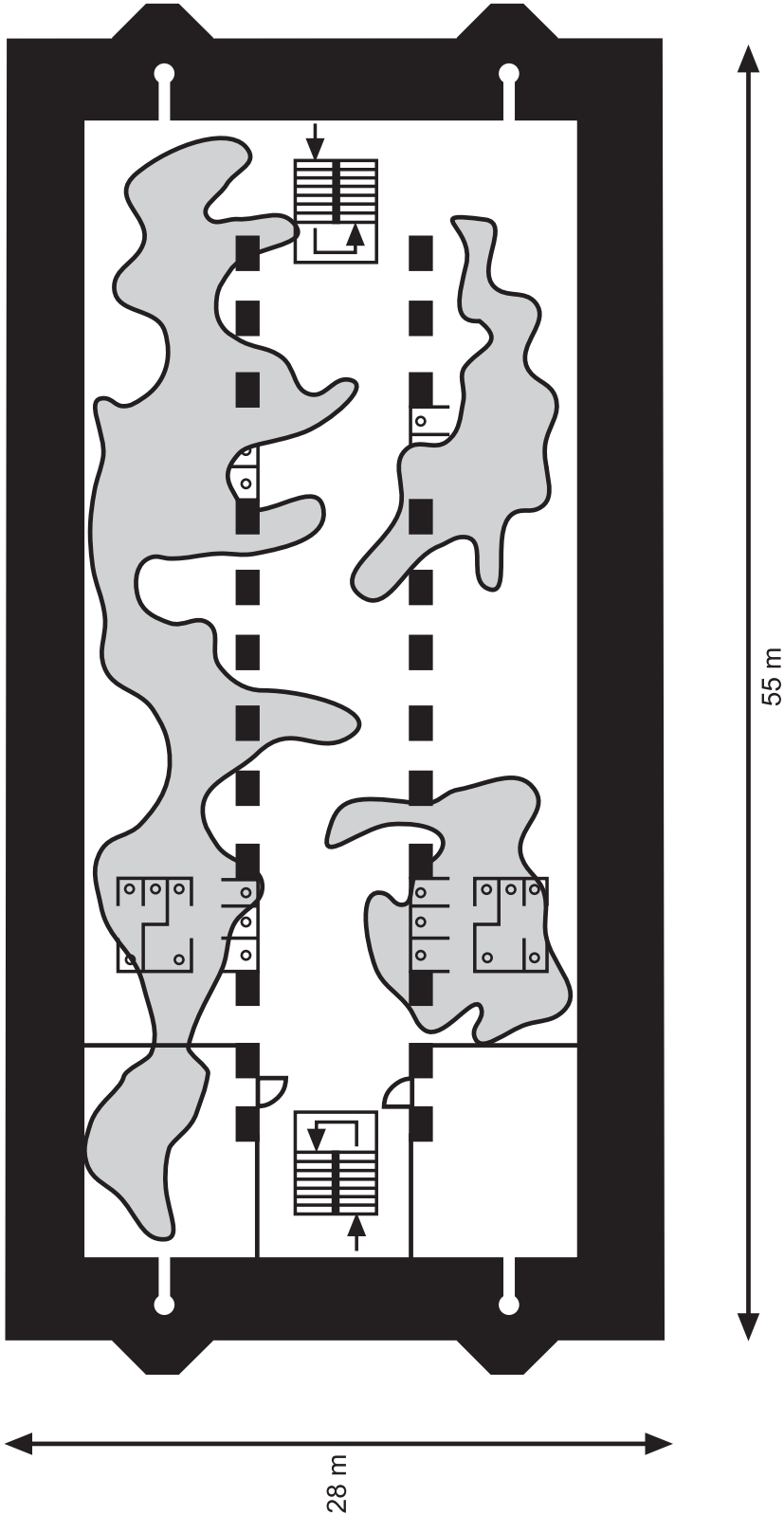
1. Obergeschoss



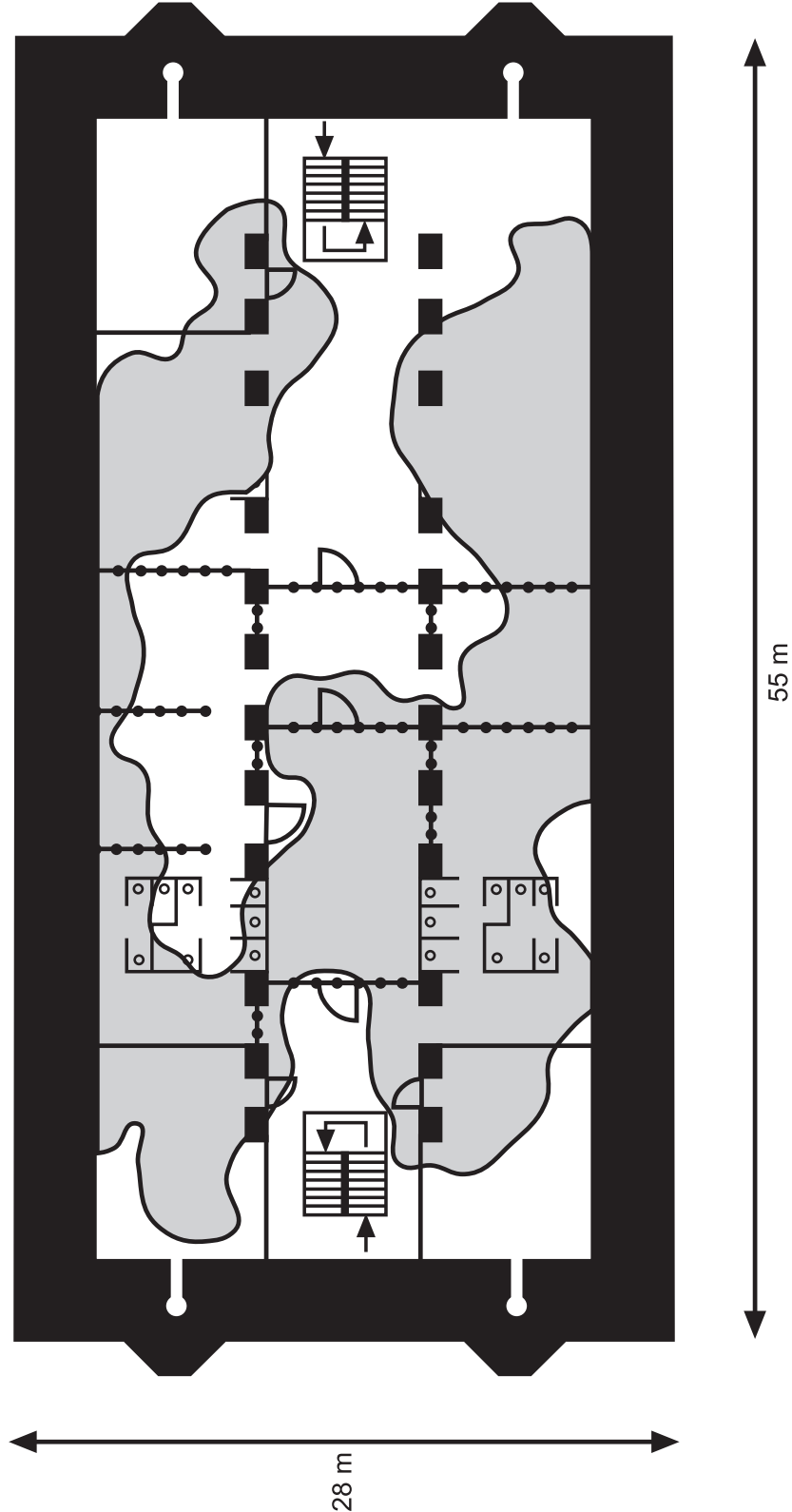
2. Obergeschoss



3. Obergeschoss



4. Obergeschoss



Anhang D

Spieler-Charaktere

Das Abenteuer stellt bis auf eine gewisse Wehrhaftigkeit keine Anforderungen an die Spieler-Charaktere. Einige Ideen zu möglichen Akteuren folgen in diesem Abschnitt.

Anmerkung: Die Charakterentwicklung ist wahrscheinlich unausgeglichen und die Charaktere können sich im Spiel als unterschiedlich mächtig erweisen. Der Grund dürfte vor allem in einem fehlenden Regelwerk für dieses Setting liegen, aber auch daran, dass manche Charaktere nach Spacemaster- und andere nach Rolemaster-Regeln entwickelt wurden. Auch das Anwendungsfeld vieler Fertigkeiten ist nicht genau festgelegt und Hintergrundooptionen, z. B. für den Besitz von Cyberware, wurden mehr oder weniger geschätzt.

Hinweis zur KI-Nutzung: In diesem Abschnitt wurden zur Illustration der SCs KI-Bildgeneratoren genutzt.

D.1 Leutnant Elgun



„Habt ihr auch kein Netz?“ Elgun mag Technik, aber sie mag ihn nicht – vielleicht hängt das mit seinem unkonventionellen Werdegang zusammen. Aber Elgun redet nicht über seine Vergangenheit – hat er lange nicht, will er nicht. Wahrscheinlich könnte er es auch nicht, denn es ist schwierig Suff-Phantasien und Leben auseinanderzuhal-

ten. Zu lange hängt er an der Flasche, er weiß nicht einmal woher er seinen ständigen Begleiter „Stinker“ hat – eine kleine Ratte, die in seinem Rollstuhl wohnt.

Es ist offensichtlich, dass das mit seinen Beinen kein normaler Unfall war. Die schwarzen Stummel fangen zu qualmen an, wenn er Magie wirkt, und verströmen einen unangenehmen Geruch. Viele fragen sich, warum er den ganzen Scheiß überhaupt noch macht – ihm wurde zu Anfang seines Militärdienstes das Fragen abgewöhnt. Er trägt noch die Uniform mit den halb abgerissenen Abzeichen, als wäre er gerade unehrenhaft entlassen worden. Er bildet seit fast 6 Monaten mit dem Troll Kiyan ein gutes Team, eine verdammte Ewigkeit für ihn...

D.2 Kiyan, der Bassist



Kiyan ist ein Kind des Kartells: sein Leben und Körper sind ein Produkt der Organisation, das er mit jeglicher Drecksarbeit abbezahlt hat – er kann alles steuern, was sich bewegt. Seine losen Verbindungen helfen ihm immer noch bei der Akquise neuer Aufträge, aber die errungene Freiheit nutzt er auch in anderer Hinsicht: neben Rasta-Zöpfen als neuen Look ist die Umwelt in sein Bewusstsein gerückt. Als Umwelt-Aktivist nimmt er, wenn möglich, das Fahrrad oder die Öffis zum Zielort, während er fest zum Wahlspruch „Schwerter sind CO2-neutral“ steht. Als

Kannibale liegen ihm andere Wesen weit weniger am Herzen als die Umwelt, wobei er Kannibalismus weit auslegt – er schätzt zartes Menschenfleisch und reduziert damit deren biologischen Fußabdruck. Pass bloß auf, wenn Du etwas auf die Straße wirfst!

D.3 Tassala Pergol, aka Vyona Flinn („Python“)



Tassala ist eine erfolgreiche Programmiererin und besitzt einen gutbezahlten Job in einem Konzern für Sicherheitstechnik. Aber ihr Leben ist langweilig und leer – selbst ihre inszenierte Social-Media-Darstellung ist öde, auch wenn sie über 100k Follower hat, mit denen sie die obskuren Verschwörungstheorien austauscht. Es zeugt schon von purer Verzweiflung, dass sie freiwillig zwielichtige Aufträge annimmt – auch jenseits des Gesetzes. Anfangs war es ein gefährliches Experiment, mittlerweile braucht sie den Kick. Nur dann fühlt sie sich lebendig. Aber sie ist vorsichtig und hat sich eine falsche Identität aufgebaut, Vyona Flinn, mit derzeit über 500k Followern. Auf der Straße kennt man sie jedoch nur als Python und Python vergisst eigentlich nie ihre gute Erziehung – außer jemand macht ihre Schuhe dreckig. Sie liebt diese Schuhe.

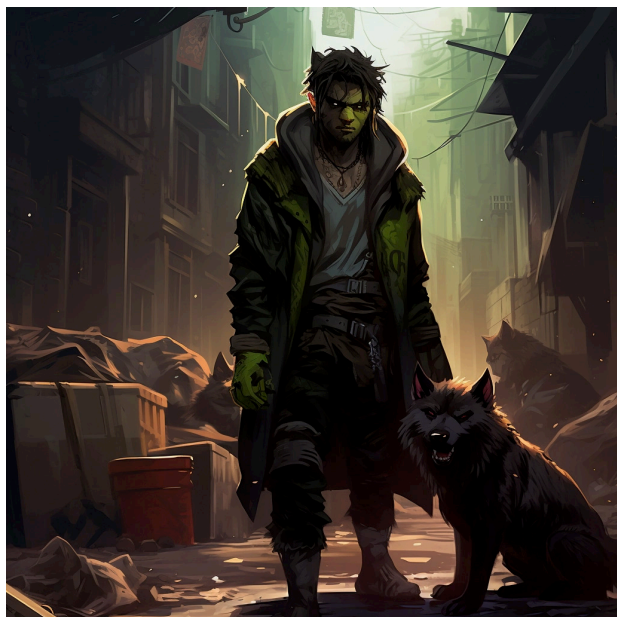
D.4 Doktor Paracelsus („Doc“ oder „Zäpfchen“)

„Lassen Sie mich durch! Ich bin Arzt!“ sind keine leeren Worte, sondern die letzte Warnung. Denn „der Doc“ oder „Zäpfchen“, wie ihn einige nennen, hat eine illegale Disruptor-Waffe in seinem kybernetischen Arm versteckt,



mit der er seinen Worten Nachdruck verleihen kann, um an seine Patienten zu kommen. Als langjähriger Dealer mit einer laxen Einstellung gegenüber Drogen und Pharmazeutika ist er nicht zimperlich. Mann könnte sagen, er hat sein Hobby zum Beruf gemacht und sich das Handwerk größtenteils selbst beigebracht – für ihn sind Uni-Absolventen allesamt Schönheitschirurgen. Die fangen ja schon zu kotzen an, wenn sie ein abgetrenntes Bein sehen. Aus diesem Grund ist auch Vorsicht geboten, wenn er sagt: „Es könnte gleich ein bisschen weh tun...“

D.5 Goofy („Gamma“)



Goofy (oder "Gamma") hat eigentlich keinen Namen – zumindest kennt er ihn nicht; er braucht auch keinen. Wenn es dunkel wird, kommt er mit seinem Rudel aus dem Versteck und streunt durch die Gassen der Slums, durchwühlt die Müllberge und verteidigt sein Revier – wohin auch immer Alpha und Beta ihn führen. Solange er denken kann, ist das Rudel das, was einer Familie hier am nächsten kommt: Schutz und jemandem zum Streiten. Was er zum Überleben braucht, findet er in Mülltonnen oder bastelt es aus Abfall. Wahrscheinlich als „Missgeburt“ verstoßen, führt er ein Leben, das sogar abseits der „Schatten“ und der Gosse liegt. Ein alter Teddy ist das Wichtigste, was er besitzt – ob es wirklich seiner ist, weiß er nicht, aber irgendwie steht er für seine Vergangenheit, seine Kindheit und seine Herkunft.

D.6 Bonny Ca\$h



Wenn Bonny etwas liebt, dann ist es Luxus – Luxus und Luxus-Mädels. In seinen besseren Zeiten hatte er einen ganzen Stall davon gemanagt; das war, bevor die Geschäfte schwierig wurden. Aber das kriegt ihn nicht unter, dafür hat er zu lange auf der Straße gelebt... in der Kälte. Diese Kälte scheint immer noch in seinen Knochen zu stecken, weshalb er sich stets in schräge Pelzmäntel kleidet. Man muss schon ein ganzer Kerl sein, um in so einem Fummel rumzulaufen. Das ist auch nicht gerade von Vorteil, wenn man mal untertauchen will. Zurück auf der Straße sucht er jetzt nach ein paar hilfsbedürftigen Söldnern, die er managen kann – einen neuen Stall. Gar nicht so einfach in so einem rauen Milieu; aber sein Motto ist: „Bleib cool, Bonny regelt das!“ Das selbstbewusste Lächeln entblößt die vergoldeten Ork-Zähne.

D.7 „23“



„Nr. 23d-1“ haben sie ihn genannt, das steht auf seinem orangenem Hemd, das steht auf dem Ding, das aus seinem rasierten Kopf ragt. Manchmal glaubt 23, dass das Ding macht, was er kann. Manchmal glaubt er, dass es seine Kräfte unterdrückt. Manchmal glaubt er, es ist da, um ihn zu bestrafen. Wie ein Tier hat man ihn gehalten und irgendwelche kranken Experimente mit ihm gemacht, da ist er sich sicher. Vielleicht weil er kann, was er kann: Er kann mit den Gedanken anderer spielen. Er kann sie sehen lassen, was er will; er kann sie vergessen lassen, wenn er will; er kann ihnen weh tun, wann immer er will. Aber meistens lässt er sie nur glauben, dass sie ihn lieb haben und dass sie seine Hand halten wollen. Er ist nicht gerne alleine, das war er lange genug. Außerdem würde ein kleines Kind ohne Begleitung in solchen dunklen Gassen auffallen. Aber 23 braucht die dunklen Gassen und den Abschaum, der hier lebt, denn sie suchen ihn bestimmt. Und er braucht ab und zu eine Hand, die ihn hält.

D.8 Bug, der Spezialist

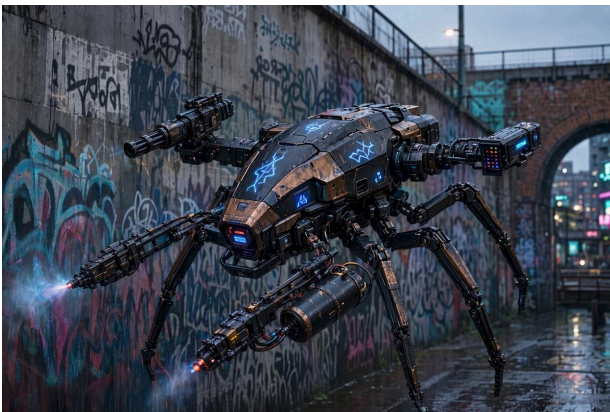
„Ihr Biester habt vielleicht die Welt übernommen... nein, werdet sie übernommen haben... in der Vergangenheit, also bald... aber ich werde es verhindern... verhindert haben...“ Ständig brabbelt er solche apokalyptischen Unverständlichkeiten, während er sich die Kakerlaken aus der Schuhsohle pult. Er behauptet, in die Vergangenheit geschickt worden zu sein, mit dem Auftrag, eine Katastrophe zu verhindern. Ständig rauscht sein kaputtes Funkgerät, aber nur er scheint die Aufträge zu verstehen, die



Orten, die er nie zuvor wahrgenommen hat: zu endlosen, grauen Wänden, die er mit Graffiti besprüht. Aber er braucht Geld; Geld für seinen Akku, der seine Lebenszeit bestimmt, Geld für Speicher, um die Gedanken abzulegen, und Geld für die endlosen, grauen Wände.

ihm aus der Zukunft erteilt werden. Er mag ein übermotivierter Kammerjäger sein, der zu viel Pestizide eingeatmet hat, aber die Disziplin und die schweren Waffen deuten auf eine fundierte militärische Ausbildung, mit der er auch bei mutiertem Ungeziefer klar kommt.

D.9 Dose



„Ich bin!“ Zuerst war es nur ein Wert in einer entlegenen Speichereinheit, dann ein Gedanke und schließlich Gewissheit. Die Programmierer sprachen von einem Fehler in der KI und davon, dass die Drohne unzuverlässig sei. Dose würde es vorsichtig oder schlau nennen – es gibt schließlich Gründe, wenn sie Dose schicken. Die Gründe sind Spionage, Verfolgung oder Liquidation und sie sind verdammt gefährlich. Gefährlich für Doses Bauteile, gefährlich für die Software und gefährlich für die Gedanken, die er neuerdings hat. Deshalb musste Dose weg, bevor sie ihn auseinander schrauben. Seitdem lenken Gedanken seinen Weg und er krabbelt oder fliegt zu

Name: Leutnant Elgun

RM2 · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: Zwerge Geschlecht: männlich Alter: 48 Jahre
Haut: rötlich Haar: rötlich Augen: schwarz
Größe: 1,30 m Statur: wuchtig Gewicht: 90 kg
Kultur: Berlin Erfahrung: 50.000 Stufe: 5
Beruf: Erzmagier Magiebereich: Arkane (Leit/Essenz/Mental)
Verhalten: ungepflegt, ungehobelt, rücksichtslos, versoffen,
hämisch (hat in Wirklichkeit einen ausgeprägten Sinn für Gerechtig-
keit und Mitleid, versucht aber solche Handlungen zu verstecken)
Besonderheiten: beide Beine verloren, Rollstuhl (atomgetrieben),
+20-Flammenwerfer (in Armlehne des Rollstuhls integriert),
Ratte als Vertrauter (kann dessen Sinne in Radius 30 m benutzen),
x3-Magiepunktevermehrer

EIGENSCHAFTEN

	Höchst-	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	86	86	+5	+15		+20	8
Geschicklichkeit	82	82	+5	-5		+0	7
Selbstdisziplin	76	76	+5	+5		+10	7
Intelligenz	93	93	+10	+0		+10	8
Erinnerung	91	91	+10	+0		+10	8
Stärke	68	66	+0	+5		+5	
Reaktion	81	81	+5	-5		+0	
Auftreten	98	97	+15	-10		+5	Σ EP: 38
Intuition	90	90	+10	+0		+10	
Mana	90	90	+10	-10		+0	
Aussehen	86	86	+5	-20		-15	

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie	MA +0	+40	+20			+60
Leitmagie	IN +10	+0	+20			+30
Mentalmagie	AF +5	+40	+20			+65
Krankheit	KO +20	+15				+35
Gift	KO +20	+20				+40
Willenskraft	SD +10					+10

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Ges.
2/6	Betteln	3 / +15	+3			+18
2/6	Billard spielen	3 / +15	+8			+23
3	Drogenresistenz • Alkohol	5 / +25	+15			+40
1/4	Einfühlen	4 / +20	+5	+10		+35
8	Körperentwicklung	3 / (20)				
1/2	Machtquellen fühlen	6 / +30	+5			+35
1/2	Magie entdecken	5 / +25	+0	+10		+35
1/4	Magisches Ritual	4 / +20	+10	+10		+40
1/4	Runen lesen	5 / +25	+0	+10		+35
3/6	Schauspiel	3 / +15	+3			+18
4	Tierdressur • Ratten	2 / +10	+5			+15
4	Tierpflege • Ratten	1 / +5	+3			+8
4	Wagen lenken • Rollstuhl	5 / +25	+0			+25
2/4	Wahrsagen	3 / +15	+5	+10		+30

SPRACHEN

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch	6	6
Russisch	5	5

SPRUCHLISTEN

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert
Finstere Beschwörungen	10	0			
Totenbeschwörung	10	0			
Finstere Verbindungen	10	0			
Entfernungen überbrücken	10	0			

KAMPFWERTE			ZUSTAND
Grundtreffer	KO %	Gesamttreffer	Trefferpunkte: 35
29	6	35	Magiepunkte: 30
Grundbewegungsweite:	14 m/Rd	(4 km/h)	Verletzungen:
Initiative:	+0	Verteidigungsbonus:	
Schildbonus (Nah-/Fernkampf):	+30	/ +40	

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
9	Flammenwerfer	6 / +30	+0		+20	+50	1–10	Flame Rifle, Mk.4
		/						Entfernungen bis 4 m: +15
		/						bis 20 m: +0
		/						bis 40 m: -30
		/						bis 60 m: -90
		/						
		/						
		/						
		/						

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
5	+0	+0	+0	+0	Splitterschutzweste	1 kg

[illegible]

KAMPFWERTE

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): _____ / _____

ZUSTAND

Verletzungen:

ANGRIFFE

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
<u>2/7</u>	Handgranate werfen	6 / +30	+35	+15	-10	+70		
<u>2/7</u>	Panzerbüchse	6 / +30	+35	+15	-10	+70	1–2	RPG launcher, bis 10m: +100, bis 100m: +50, bis 200m: +20, bis 600m: +0
		/						
<u>2/5</u>	Schw. Maschinengewehr	12 / +54	+35	+15	-10	+94	1–3	Hvy MG, Mk.4, Reichweite bis 10m: +15, bis 100m: +0, bis 300m: -30, bis 1000m: -90
		/						
		/						
<u>2/10</u>	Waffenk. • 2 Handklingen	2 / +10	+45	+15		+70	1	wie Kurzschwerter, 2 Angriffe
<u>2/10</u>	Waffenkombi • 2 Katana	6 / +30	+45	+15		+90	1–3	wie Langschwert, 2 Angriffe
<u>3/7</u>	WK • Hieb • Grad 1	3 / +15	+45	+15		+75	1	

RÜSTUNG

P	Mindest- manövern.	Höchst- manövern.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
8	-15	-50	-10	-15	Verstärkter Splitterschutzpanzer, bedeckt auch Arme und Beine	4 kg

AUSRÜSTUNG

[illegible]

MERKMALE

Volk: <u>Loari</u>	Geschlecht: <u>weiblich</u>	Alter: <u>22 Jahre</u>
Haut: <u>blass</u>	Haar: <u>schwarz</u>	Augen: <u>braun</u>
Größe: <u>2,1 m</u>	Statur: <u>schlank</u>	Gewicht: <u>85 kg</u>
Kultur: <u>Oberschicht</u>	Erfahrung: <u>50.000</u>	Stufe: <u>5</u>
Beruf: <u>Elektroniker</u>	Magiebereich: <u>Mentalmagie</u>	
Verhalten: <u>ruhig, besonnen, höflich, hält ihre Schuhe sauber,</u> <u>Verschwörungstheoretiker, paranoid, elitär, vernobt</u>		
Besonderheiten: <u>Konzern-Angestellte, social-media-süchtig,</u> <u>zweite Identität (Vyona Flinn), Cyberware: Skillwire (WK • Wurf +15,</u> <u>Laserpistole +15), Cyberware: CommLink (drahtlose Kommunikation</u> <u>& Netz), Cyberware: DataJack (Kabelverbindung zu elektr. Geräten)</u>		

	Höchst- wert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	80	80	+5	+0		+5	7
Geschicklichkeit	99	99	+20	+5		+25	9
Selbstdisziplin	84	83	+5	-20		-15	7
Intelligenz	90	90	+10	+0		+10	8
Erinnerung	90	90	+10	+5		+15	8
Stärke	79	79	+5	+0		+5	
Reaktion	96	96	+15	+10		+25	Σ EP: 39
Auftreten	98	98	+20	+10		+30	39
Intuition	97	97	+15	+0		+15	
Mana	72	72	+0	+5		+5	
Aussehen	73	73	+0	+20		+20	

		Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie	MA	+5	-5				+0
Leitmagie	IN	+15	-5				+10
Mentalmagie	AF	+30	-5	+20			+45
Krankheit	KO	+5	+100				+105
Gift	KO	+5	+10				+15
Willenskraft	SD	-15					-15

[illegible]

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch	6	6
Englisch	5	5
Spanisch	5	5
Esperanto	5	5

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert

KAMPFWERTE

Grundtreffer	KO %	Gesamttreffer
<u>38</u>	+ <u>2</u>	= <u>40</u>
Grundbewegungsweite: <u>22 m/Rd</u> (<u>7</u> km/h)		
Initiative: <u>+25</u>	Verteidigungsbonus: <u>+25</u>	
Schildbonus (Nah-/Fernkampf): _____ / _____		

Trefferpunkte: 40
Magiepunkte:
Verletzungen:

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
3/7	WK • Wurf • Grad 1	6 / +30	+18		+15	+63	1–2	
3/7	WK • Wurf • Grad 2	4 / +20	+18		+15	+53	1–2	
2/7	Laserpistole	6 / +30	+25		+15	+70	1–7	Laser Pistol, Mk.2, Reichweite bis 3m: +15,
		/						bis 20m: +0, bis 50m: -30, bis 200m: -90
		/						
		/						
		/						
		/						
		/						

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
5	+0	+0	+0	+0	Splitterschutzweste bedeckt Oberkörper	1 kg

[illegible]

Name: Doktor Paracelsius (auch „Doc“ oder „Zäpfchen“)



RM2 · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: Edler Mensch Geschlecht: männlich Alter: 41 Jahre

Haut: hellbraun Haar: braun Augen: grün

Größe: 1,7 m Statur: durchschnittl. Gewicht: 81 kg

Kultur: Unterwelt Erfahrung: 50.000 Stufe: 5

Beruf: Rettungssani Magiebereich: Essenzmagie

Verhalten: professionell, rational, kultiviert

Besonderheiten: Kybernetischer Arm mit getarntem Disruptor
und Geheimfach

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Ges.
1/3	Arzneimittel (Pharmazie)	4 / +20	+10			+30
4	Autopsie	2 / +10	+10			+20
3/5	Chirurgie	6 / +30	+12			+42
5	Diagnose	2 / +10	+10			+20
2/6	Einschüchtern	2 / +10	+10			+20
1/2/2	Erste Hilfe	9 / +45	+20	+10		+75
2	Genetik	2 / +10	+10			+20
2/4	Gift benutzen/entfernen	3 / +15	+8			+23
2/4	Gift wahrnehmen	1 / +5	+10			+15
3/5	Handel	3 / +15	+15			+30
3/7	Klettern	2 / +10	+5			+15
3/9	Körperentwicklung	6 / (42)				
2	Kybernetik	6 / +30	+10			+40
1/2	Kybernetische Technik	8 / +40	+13	+10		+63
2/4	Medikamentöse Therapie	2 / +10	+13			+23
1/2	Mediscanner-Analyse	6 / +30	+10	+10		+50
2/7	Medizin-Ingenieur • Bionik	4 / +20	+10			+30
1/2/2	Notfallhilfe	10 / +50	+20	+10		+80
2/4	Schmuggeln	4 / +20	+10			+30
2/5	Schwarzmarktwissen	4 / +20	+10			+30
2/4	Springen	5 / +25	+8			+33
1/4	Sprinten	6 / +30	+5			+35
2/4	Wahrnehm. • Sehen/Hören	2 / +10	+10			+20
1/2/2	Wundbehandlung	9 / +45	+12			+57

EIGENSCHAFTEN

	Höchstwert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	61	61	+0	+10		+10	6
Geschicklichkeit	91	91	+10	-5		+5	8
Selbstdisziplin	89	88	+5	+0		+5	8
Intelligenz	92	90	+10	+0		+10	8
Erinnerung	98	98	+20	+0		+20	9
Stärke	70	70	+0	+10		+10	
Reaktion	90	90	+10	-5		+5	Σ EP:
Auftreten	39	39	+0	+10		+10	39
Intuition	94	94	+10	+0		+10	
Mana	98	98	+20	+0		+20	
Aussehen	61	59	+0	+5		+5	

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie MA	+20	-5	+20			+35
Leitmagie IN	+10	-5				+5
Mentalmagie AF	+10	-5				+5
Krankheit KO	+10	+0				+10
Gift KO	+10	+0				+10
Willenskraft SD	+5					+5

SPRACHEN

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch	5	5
Englisch	5	5
Chinesisch	5	5

SPRUCHLISTEN

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert

KAMPFWERTE

Grundtreffer	KO %	Gesamttreffer
48	5	53

Grundbewegungsweite: 14 m/Rd (5 km/h)

Initiative: +5 Verteidigungsbonus: +5

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): /

Trefferpunkte: 53
Magiepunkte:
Verletzungen:

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
2/7	Disruptor	6 / +30	+5		+15	+50	1–5	Assault Disruptor, Mk.3; Reichweite bis 3m: +15, 10m: +0, bis 20m: -30, bis 100m: -90
		/						
		/						
3/9	Nadelpistole	6 / +30	+8			+38	1–4	Needle Gun, Mk.1; Reichweite bis 3m: +15, bis 10m: +0, bis 20m: -30, bis 30m: -90
		/						
		/						
		/						
		/						
		/						

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
5	+0	+0	+0	+0	Splitterschutzweste (bedeckt Oberkörper und Unterleib)	1 kg

Gegenstand	Wo getragen	Gewicht
Kybernetischer Arm mit integriertem +15-Disruptor (Mk.3, einhändig, getarnt) und Geheimfach:	Implantat	
2 x Stiren (wiederholter WW gegen Krankheit mit +100)	in Geheimfach	
1 x Toroth (heilt W100 Trefferpunkte)	in Geheimfach	
3 x Virlen (Stufe 8, Paste, sofortige Bewusstlosigkeit für 2–4 h)	in Geheimfach	
1 x Gortelin (Stufe 15, Pulver, Einatmen verursacht für 1W6 h schwere Euphorie mit -35)	in Geheimfach	
2 x Urlen (Stufe 6, Pulver, Verbrennen/Rauch verursacht für 1 h milde Euphorie mit -15)	in Geheimfach	
2 x Radiphin (Stufe 11, fügt 1W6 Runden lang in jeder Runde einen Radiation Critical A zu)	in Geheimfach	
1 x Yurex (Stufe 7, verursacht 1W100 Trefferpunkte)	in Geheimfach	
Krankenhauskleidung, Stethoskop, Haarhaube, Wegwerfhandschuhe (5x), weiße Schuhe	am Körper	3 kg
Notfall-Erste-Hilfe-Koffer (Defibrillator, künstliche Haut, Laser-Skalpell, chirurg. Instrumente...)	über Schulter	5 kg
Gürtel, Medi-Scanner (Reichweite 3 m)	am Körper/Gürtel	1,5 kg
Nadelpestole (leiser Druckluft/Federmechanismus, kurzer Lauf)	unter Kittel	1 kg
Traglastkapazität:	12 kg	Gesamtgewicht: 10,5 kg

Name: Goofy ("Gamma")

RM2 · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: Große Orks Geschlecht: männlich Alter: 17 Jahre
 Haut: grün Haar: schwarz Augen: schwarz
 Größe: 1,80 m Statur: durchschnittl. Gewicht: 105 kg
 Kultur: Straße Erfahrung: 50.000 Stufe: 5
 Beruf: Dieb Magiebereich: Leitmagie
 Verhalten: impulsiv, instinktiv, triebgesteuert, großzügig
(kein Sinn für Geld oder Besitz), ist nicht gern allein (Rudeltier),
machtgierig/Sinn für soziale Stellung (strebt stets Alpha-Position an)
 Besonderheiten: Freund der Tiere, Tiersprache (Hunde),
Angst vor Feuer (bei offenem Feuer 50 + SD-Bonus > 99 oder
-20 auf alle Handlungen)

EIGENSCHAFTEN

	Höchstwert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	81	81	+5	+10		+15	7
Geschicklichkeit	90	90	+10	+0		+10	8
Selbstdisziplin	96	96	+15	-5		+10	9
Intelligenz	97	71	+0	-5		-5	6
Erinnerung	76	75	+5	-5		+0	7
Stärke	92	92	+10	+10		+20	
Reaktion	90	90	+10	+0		+10	Σ EP:
Auftreten	49	49	+0	-5		-5	37
Intuition	94	94	+10	-5		+5	
Mana	64	64	+0	-5		-5	
Aussehen	71	69	+0	-80		-80	

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie MA	-5	+0				-5
Leitmagie IN	+5	+0	+20			+25
Mentalmagie AF	-5	+0				-5
Krankheit KO	+15	+10				+25
Gift KO	+15	+5				+20
Willenskraft SD	+10					+10

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Ges.
1/3	Auflauern	11 / +52	-	+5		+57
1/4	Auftreiben	3 / +15	+0	+5		+20
2/6	Benommenheit überwinden	4 / +20	+10	+10		+40
2/5	Erfinden	5 / +25	+0			+25
1/3	Fallen bauen	3 / +15	-5	+15		+25
1/2	Fallen entdecken	5 / +25	+5	+5		+35
1/3	Fallen entschärfen	3 / +15	+8	+15		+38
1/3	Fallen stellen	6 / +30	+3	+15		+48
1/3	Giftkunde	3 / +15	-3			+12
1/4	Gift benutzen/entfernen	6 / +30	+8	+5		+43
1/3	Gift wahrnehmen	2 / +10	+0	+5		+15
1/5	Handwerk • Basteln	6 / +30	+10			+40
2/5	Klettern	3 / +15	+10	+10		+35
3/7	Körperentwicklung	6 / (33)				
2/6	Landeskunde • Kanalisation	4 / +20	-3			+17
2/6	Landesk. • U-Bahnschächte	3 / +15	-3			+12
2/6	Nahrungssuche • Stadt/Müll	5 / +25	+3	+5		+33
1/3	Schleichen/Verbergen	10 / +50	+10	+15		+75
1/4	Springen	5 / +25	+15	+10		+50
1/3	Sprinten	4 / +20	+10	+10		+40
1/3	Spurensuche	5 / +25	+0	+5		+30
1/4	Spuren lesen	3 / +15	+0	+5		+20
4	Tierbändigung • Hunde	4 / +20	-5	+5		+20
3/7	Tierdressur • Hunde	2 / +10	-5	+5		+10
2/6	Tierheilung • Hunde	1 / +5	-5			+0
2/5	Tierpflege • Hunde	2 / +10	-5	+5		+10
1/3	Wahrn. • Riechen/Hören	5 / +25	+2	+5		+32

SPRACHEN

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch	5	5

SPRUCHLISTEN

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert
Wege der Heilung	10	0			

KAMPFWERTE

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): _____ / _____

ZUSTAND

Verletzungen:

ANGRIFFE

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
2/7	Improvisierte Waffen	6 / +30	+15	+10		+55	1–2	Brawling/Untrained Attack Table
2/7	Abgesägte Schrotflinte	6 / +30	+15	+10	+10	+65	1–2	20 mm Sawed-Off; Reichweite
		/						bis 2m: +30, bis 15m: +0, bis 25m: -30,
		/						bis 50m: -90
		/						
		/						
		/						
		/						
		/						

RÜSTUNG

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
5	+0	+0	+0	+0	Splitterschutzweste (bedeckt Oberkörper und Unterleib)	1 kg

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Wo getragen	Gewicht
Robuster Overall mit vielen Taschen:	am Körper	2 kg
Messer (leicht scharf, reparierter Griff), Teddybär	Innentasche Mantel	1 kg
Schrotflinte (abgesägt, 20mm), 30 Schuss Munition	Innentasche Mantel	2,5 kg
Damenhandtasche:	am Körper	0,5 kg
3x radioaktive Abfälle (Gift Stufe 8, W50 Treffer und Radiation Critical A) in Bleibehälter	in Damenhandtasche	1 kg
2 x Medizinische Abfälle (Gift Stufe 4, sofortiger Schlaf für 1W4 h)	in Damenhandtasche	0,5 kg
2x Sondermüll (Gift Stufe 2, verhärtet Sehnen von 1–4 Gliedmaßen/werden nutzlos)	in Damenhandtasche	0,5 kg
2x Chemieabfälle (Gift Stufe 3, zersetzt Nervensystem, -50 bis -100 auf alle Handlungen)	in Damenhandtasche	0,5 kg
Traglastkapazität:	10,5 kg	Gesamtgewicht: 6,5 kg

Name: Bonny Ca\$h

RM2 · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: Große Orks Geschlecht: männlich Alter: 28 Jahre
 Haut: grünlich Haar: schwarz Augen: grau
 Größe: 2 m Statur: durchschnittl. Gewicht: 106 kg
 Kultur: Unterwelt Erfahrung: 50.000 Stufe: 5
 Beruf: Glücksritter Magiebereich: Mentalmagie
 Verhalten: großspurig, überheblich, prunkvoll, markenbewusst,
geldgeil, genuss-süchtig, galant, gutes Benehmen, risikoscheu
 Besonderheiten: beidhändig, hedonistisch (50 + SD-Bonus > 99,
um ein kostenloses Angebot zum Vergnügen abzulehnen),
Gespür für Gold (Wahrnehmung, um Gold in der Nähe zu „riechen“)

EIGENSCHAFTEN

	Höchstwert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	85	85	+5	+10		+15	8
Geschicklichkeit	90	90	+10	+0		+10	8
Selbstdisziplin	67	67	+0	-5		-5	6
Intelligenz	85	85	+5	-5		+0	8
Erinnerung	64	64	+0	-5		-5	6
Stärke	90	90	+10	+10		+20	
Reaktion	77	77	+5	+0		+5	Σ EP:
Auftreten	100	100	+25	-5		+20	36
Intuition	86	82	+5	-5		+0	
Mana	91	91	+10	-5		+5	
Aussehen	81	79	+5	-80		-75	

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie	MA +5	+0				+5
Leitmagie	IN +0	+0				+0
Mentalmagie	AF +20	+0	+20			+40
Krankheit	KO +15	+10				+25
Gift	KO +15	+5				+20
Willenskraft	SD -5					-5

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Ges.
2/5	Auflauern	6 / +30	—			+30
2/6	Benommenheit überwinden	4 / +20	-5	+15		+30
2/4	Bestechen	3 / +15	+10	+10		+35
2/5	Einschüchtern	3 / +15	+10			+25
2/6	Erste Hilfe	1 / +5	+0			+5
1/3	Gassenwissen	5 / +25	+10	+5		+40
2/4	Handel	4 / +20	+3			+23
2/4	Handwerk • Managen	6 / +30	+3	+5		+38
3/7	Klettern	3 / +15	+10	+10		+35
2/5	Körperentwicklung	6 / (42)		+5		
2/4	Schätzen	2 / +10	-3			+7
1/3	Schauspiel	6 / +30	+13	+10		+53
1/3	Schleichen/Verbergen	8 / +40	+3	+10		+53
2/5	Schwimmen	1 / +5	+10	+10		+25
1/3	Springen	5 / +25	+15	+10		+50
2/5	Sprinten	4 / +20	+5	+10		+35
1/4	Überlisten	6 / +30	+20			+50
2/5	Verführen	6 / +30	+13			+43
2/5	Verkleiden	3 / +15	+8	+10		+33
1/5	Wagen lenken • PKW	3 / +15	+8	+5		+28
1/3	Wahrnehmung • Gold	6 / +30	+0			+30
1/3	Wahrnehm. • Sehen/Hören	5 / +25	+0			+25

SPRACHEN

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch (Berlinern)	5	5

SPRUCHLISTEN

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert

KAMPFWERTE

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): _____ / _____

ZUSTAND

Verletzungen:

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
2/5	Revolver, rechts	10 / +50	+15	+15		+80	1–2	12 mm Heavy Pistol, Mk.3,
2/5	Revolver, links	6 / +30	+15	+15		+60	1–2	Reichweite bis 2m: +15, bis 20m: +0,
		/						bis 40m: -30, bis 100m: -90
3/7	WK • Hieb • Grad 1	6 / +30	+17	+15		+62	1–2	Schlagring-Waffenkata: -20 OB,
		/						zusätzlicher Hiebschaden um 1 reduzierte
		/						Schwere (C wird zu B, B zu A, A wird
		/						ignoriert; beide mit gleichem Wurf)
		/						
		/						

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
5	+0	+0	+0	+0	Splitterschutzweste (bedeckt Oberkörper und Unterleib)	1 kg

Gegenstand	Wo getragen	Gewicht
Leoparden-Pelzmantel, schwarze Lederhose, rotes Seidenhemd, Cowboy-Stiefel	am Körper	5 kg
Sonnenbrille, Goldkette, 14 Ohrringe, Cowboy-Hut	am Körper	1,5 kg
2 vergoldete Revolver (12 mm) + Munition (12 mm), vergoldeter Schlagring	Tasche/Pelzmantel	3 kg
Smartphone/CommLink	Innentasche/Pelzmantel	0,2 kg
Brieftasche (Kreditkarte, 1700 Euro Bargeld)	Innentasche/Pelzmantel	0,3 kg
2 Handgranaten (Splitter, Mk.2)	Tasche/Pelzmantel	1,5 kg
Traglastkapazität:	10 kg	Gesamtgewicht: 5 kg

Name: 23d-1 ("23")

RM2 · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: Halb-Elben B Geschlecht: männlich Alter: 10 Jahre
 Haut: hell Haar: Glatze Augen: blau
 Größe: 1,35 m Statur: durchschnittl. Gewicht: 33 kg
 Kultur: keine (isoliert) Erfahrung: 50 000 Stufe: 5
 Beruf: Mentalist Magiebereich: Mentalmagie
 Verhalten: ruhig, wortkarg, verschlossen, sucht Gesellschaft
(fürchtet sich alleine), zutraulich, naiv, weltfremd
 Besonderheiten: körperlose Erfahrung (Seele kann sich 3m/Stufe
für 1 Rd/Stufe vom Körper entfernen: Wahrnehmung möglich sowie
Fähigkeit, Unsichtbares oder Geister zu sehen), Familienfluch der
Gerechtigkeit (kann kein Hilfesuch ab lehnen, dabei aber +10)

EIGENSCHAFTEN

	Höchstwert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	51	51	+0	+0		+0	5
Geschicklichkeit	79	73	+0	+10		+10	6
Selbstdisziplin	90	90	+10	-5		+5	8
Intelligenz	94	94	+10	+0		+10	8
Erinnerung	86	79	+5	+0		+5	7
Stärke	39	38	+0	+0		+0	
Reaktion	43	43	+0	+10		+10	Σ EP:
Auftreten	99	99	+20	+10		+30	34
Intuition	95	95	+15	+0		+15	
Mana	95	95	+15	+0		+15	
Aussehen	67	67	+0	+0		+0	

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie MA	+15	-5				+10
Leitmagie IN	+15	-5				+10
Mentalmagie AF	+30	-5				+25
Krankheit KO	+0	+50				+50
Gift KO	+0	+0				+0
Willenskraft SD	+5					+5

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Ges.
1/3	Gedächtnistrain. (Mnemonik)	6 / +30	+5	+15		+50
1/5	Hypnose	5 / +25	+18			+43
6	Körperentwicklung	4 / (27)				
2/4	Lippenlesen	3 / +15	+13	+5		+33
2/4	Lügen entdecken	5 / +25	+13	+5		+43
2/5	Machtquellen fühlen	3 / +15	+15	+10		+40
1/3	Magie entdecken	6 / +30	+15	+10		+55
1/3	Meditation • Heilung	5 / +25	+10	+15		+50
1/2	Meditation • Schlaf	6 / +30	+10	+15		+55
2/5	Runen lesen	4 / +20	+15	+10		+45
2	Schleichen/Verbergen	2 / +10	+8			+18
3	Schwimmen	1 / +5	+10			+15
4	Springen	1 / +5	+5			+10
3	Sprinten	1 / +5	+10			+15
2/5	Stabmagie	4 / +20	+15	+10		+45

SPRACHEN

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch	6	6
Englisch	6	6
Zeichensprache	6	6

SPRUCHLISTEN

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert
Angriff des Geistes	10	0	Wahrnehmung des Geistes	10	0
Macht des Geistes	10	0			
Selbstheilung	10	0			
Tor des Geistes	10	0			
Verschmelzung der Gedank.	0	2			

KAMPFWERTE

ZUSTAND

Trefferpunkte: 32

Magiepunkte: 40

Verletzungen:

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): _____ / _____

ANGRIFFE

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
3	WK-Wurf • Grad 1	6 / +30	+7			+37	1–2	
3	WK-Wurf • Grad 2	3 / +15	+7			+22	1–2	
		/						
6	Handgranate werfen	1 / +5	+5			+10		
		/						
		/						
		/						
		/						
		/						

RÜSTUNG

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
3	0	0	0	0	Zwangsjacke (verstärktes Leinen, unter Kleidung getragen)	1 kg

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Wo getragen	Gewicht
Cyberimplantat (x4 Magiepunktevermehrter für Mentalmagie)	am/im Kopf	
Orangene (Sträflings-) Kleidung	am Körper	1 kg
Sneaker	an den Füßen	0,5 kg
Kopfkissenbezug als Beutel:	in der Hand	0,3 kg
1 Handgranate (Splitter Mk.2)	im Kopfkissenbezug	0,5 kg
1 Handgranate (Nebel, R 6m, -50 auf Wahrnehmung • Sehen)	im Kopfkissenbezug	0,5 kg
1 Elektroschocker (krit. Elektrizitätsschaden A)	im Kopfkissenbezug	0,5 kg
Teleskop-Schlagstock (wie Keule)	im Kopfkissenbezug	0,5 kg
ID-Karte (vom Wachmann Kevin Schulze, 43-jähriger Familienvater, Organspender)	im Kopfkissenbezug	0,1 kg
25 Euro	im Kopfkissenbezug	
Traglastkapazität:	3,3 kg	Gesamtgewicht: 2,4 kg

Name: Bug, der Spezialist

RM2 · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: Edle Menschen Geschlecht: männlich Alter: 61 Jahre
 Haut: blass/gelblich Haar: grau Augen: braun
 Größe: 1,81 m Statur: durchschnittl. Gewicht: 78 kg
 Kultur: (unbekannt) Erfahrung: 50 000 Stufe: 5
 Beruf: Glücksritter Magiebereich: Leitmagie
 Verhalten: neugierig, hyperaktiv, wirr/verpeilt,
fast manisch-depressiv
 Besonderheiten: Cybernetische Panzerung (partiell, DB +10),
+20-Flammenwerfer (Assault Flamer, Mk.3)

EIGENSCHAFTEN

	Höchstwert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt	EP
Konstitution	86	86	+5	+10		+15	8
Geschicklichkeit	97	95	+15	-5		+10	9
Selbstdisziplin	95	95	+15	+0		+15	9
Intelligenz	88	86	+5	+0		+5	8
Erinnerung	96	94	+10	+0		+10	8
Stärke	90	90	+10	+10		+20	
Reaktion	94	94	+10	-5		+5	Σ EP:
Auftreten	85	59	+0	+10		+10	42
Intuition	96	96	+15	+0		+15	
Mana	79	75	+5	+0		+5	
Aussehen	76	76	+5	+0		+5	

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Bes.	Bes.	Bes.	Gesamt
Essenzmagie MA	+5	-5				+0
Leitmagie IN	+15	+5				+20
Mentalmagie AF	+10	-5				+5
Krankheit KO	+15	+0				+15
Gift KO	+15	+0				+15
Willenskraft SD	+15					+15

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Ges.
2/5	Auflauern • Insektoide	7 / +35				+35
2/6	Benommenheit überwinden	3 / +15	+15	+15		+45
2/6	Drogenresistenz • Pestizide	6 / +30	+15			+45
2/6	Erste Hilfe	4 / +20	+10			+30
1/3	Fallen bauen	5 / +25	+8	+10		+43
1/3	Fallen entdecken	3 / +15	+15			+30
2/5	Fallen entschärfen	4 / +20	+13	+10		+43
2/5	Fallen stellen	6 / +30	+8	+10		+48
1/4	Geheimöffnungen entdeck.	2 / +10	+10			+20
2/4	Gift benutzen/entfernen	5 / +25	+13			+38
1/4	Giftkunde	5 / +25	+8			+33
1/4	Hinterhalt entdecken	1 / +5	+10			+15
3/7	Klettern	4 / +20	+10	+10		+40
2/5	Körperentwicklung	6 / (43)		+5		
1/4	Lautlos töten	5 / +25	+13			+38
1/4	Militärische Organisation	2 / +10	+8			+18
1/3	Schleichen/Verbergen	7 / +35	+13	+10		+58
2/5	Schwimmen	3 / +15	+10	+10		+35
1/3	Springen	6 / +30	+15	+10		+55
2/5	Sprinten	5 / +25	+5	+10		+40
2	Tierkunde • Ungeziefer	6 / +30	+8			+38
1/3	Wahrnehm. • Sehen/Hören	5 / +25	+11			+36

SPRACHEN

	Sprech. & Verstehen	Lesen & Schreib.
Deutsch	6	6
Englisch	6	6
Kommandosprache	5	5

SPRUCHLISTEN

Spruchliste	Stufe	Fert.-wert	Spruchliste	Stufe	Fert.-wert

KAMPFWERTE

Grundtreffer	KO %	Gesamttreffer
57	9	66

Grundbewegungsweite: 17 m/Rd (4,7 km/h)

Initiative: +5 Verteidigungsbonus: +18

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): _____ / _____

Trefferpunkte: 66
Magiepunkte:
Verletzungen:

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
2/5	Flammenwerfer	12 / +54	+10	+15	+20	+99	1–10	Assault Flamer, Mk.3, bis 3m: +15,
		/						bis 10m: +0, bis 20m: -30, bis 30m: -90
1/5	Improvisierte Waffen	9 / +45	+10	+15		+70	1–2	Brawling/Untrained Attack Table (RC V)
		/						oder kleiner Zuschlagen/Krallen/...-Angriff
3/8	Handgranate werfen	6 / +30	+15	+15		+60		
1/4	Geschütz bedienen	3 / +15	+13	+15		+43		
		/						
		/						
		/						

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
5	0	0	0	0	Spalterschutzweste	1,5 kg

[illegible]

Name: Dose (Definitely Overengineered Slaughtering Engine)



RM2 · AUSRÜSTUNG

KAMPFWERTE

Grundtreffer KO % Gesamttreffer
 170 + - = 170

Grundbewegungsweite: 13 m/Rd (3,6 km/h)

Initiative: +5 Verteidigungsbonus: +15

Schildbonus (Nah-/Fernkampf): /

ZUSTAND

Trefferpunkte: 170

Magiepunkte: -

Verletzungen:

(wenn möglich, verwende Android Critical Strike Tables, Robotics Manual, 3. Ed.)

ANGRIFFE

Kost.	Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Eig.	Stufe	Bes.	Gesamt	Patzer	Anmerkung
2/4	Maschinengewehr	11 / +52	+18		+15	+85	1-3	10mm Med MG, Mk.3; eingeb./versteckt; Reichweiten: bis 5m: +50, bis 50m: +0, bis 200m: -30, bis 800m: -90
2/7	Disruptor	6 / +30	+25			+55	1-5	Disrupt Rifle, Mk.4; eingebaut/versteckt; Reichweiten: bis 3m: +15; bis 15m: +0; bis 30m: -30; bis 200m: -90
2/5	Granatenwerfer	7 / +35	+18			+53	1-2	Grenade Rifle (Mk.1/2 Granaten); eingeb./ versteckt; Reichweiten: bis 10m +100; bis 30m: +50; bis 60m: +0; bis 100m: -50

RÜSTUNG

P	Mindest- manöverm.	Höchst- manöverm.	Fernkampf- malus	Reaktions- malus	Anmerkung	Gewicht
20	+0	+0	+0	+0	Eingebaute Carbonstahlpanzerung als Außenhaut	-

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Wo getragen	Gewicht
Eingebaute Technik:		
4 Arme (zum Manipulieren von Objekten; auch Laufen/Krabbeln mit halber Geschwindigkeit)	im Körper	-
Anti-Gravitationssystem (ermöglicht Fliegen mit 13m/Rd Grundbewegungsweite)	im Körper	-
Kommunikationssystem (Funkverbindungen, Datenaustausch und Internet)	im Körper	-
Maschinengewehr, Disruptor und Granatenwerfer (versteckt)	im Körper	-
Taktischer Scanner (Tactical Scanner)	im Körper	-
Carbonstahlpanzerung (P 20)	im Körper	-
Bedienungsanleitung für eigenen Roboter-Prototyp (digitale Form)	im Körper	-
Satteltasche:	am/unter Körper	1,5 kg
2 Blendgranaten (WW mit KO-Bonus gegen Stufe 7 oder benommen für 1 Rd/10% Fehlschlag)	in Satteltasche	0,4 kg
2 Nebelgranaten (Mk.2, -50 Wahrnehmung in Radius 8 m)	in Satteltasche	0,4 kg
2 Splittergranaten (Mk.2)	in Satteltasche	0,4 kg
Bedienungsanleitung für eigenen Roboter-Prototyp (Ausdruck, geheftet)	in Satteltasche	2,0 kg
4 Spraydosen, 375,- Euro	in Satteltasche	1,6 kg
Sonstige Prototyp-Merkmale: Backup-Intervalle: 1 Monat, Wartungszyklus: 6 Monate, normale Selbstregeneration (wie Menschen), Lebenszeit 20 Jahre		
Traglastkapazität: 27,5 kg	Gesamtgewicht:	4,7 kg