



von Gerrit „Wrzlpmmft“ Ansmann

Einleitung

Vor Jahren hat Muhammed „der Aal“ Rifat krumme Geschäfte im großen Stil abgewickelt, die ihm unter anderem einige Mietshäuser finanziert haben. Von diesen wird eines durch eine heftige Explosion zerstört, als die Polizei dort eine Durchsuchung wegen seiner Waffensammlung veranstaltet. Trotz seines Spitznamens und obwohl er von seiner Unschuld überzeugt ist, fürchtet Rifat einer Strafe nicht auf konventionellem Wege entrinnen zu können und bittet deshalb ein paar Freunde um Unterstützung.

Diese kommen nach und nach auf die Spur einer Verantwortlichen, aber auch weiterer Sprengsätze und mehrerer Mechanismen, die deren Zweckerfüllung gewährleisten sollen. Doch wie wird man Herr dieser Bomben? Und was lässt sie eine ganze Stadt sprengen wollen? Und wie geht man mit jemandem um, der mit einem Anruf ein Inferno anrichten kann?

Vorbemerkungen

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass dieses Abenteuer 2010 in einer maritimen Großstadt in den alten Bundesländern spielt. Es lässt sich jedoch ohne größeren Aufwand in eine beliebige Großstadt der westlichen Welt verlegen – in einem Staat des ehemaligen Ostblocks dürfte hingegen die Überwachung des Staats die Vorgeschichte dieses Abenteuers indirekt verzögert haben. Auch kann es problemlos ein paar Jahre früher oder später stattfinden. Dem Spielleiter sei nahegelegt, das Abenteuer vor einer Anwendung vollständig durchzulesen.

Sämtliche Ereignisse, Personen und Örtlichkeiten des Abenteuers sind frei erfunden, aber es wurde versucht, sie möglichst universell einsetzbar zu halten (eine Südstadt oder Bahnhofstraße gibt es z. B. in fast jeder in Frage kommenden Stadt). Die Unfähigkeit der Polizei in diesem Abenteuer ist reines Mittel zum Zweck und möge nicht als Spiegel der Realität verstanden werden.

Vorgeschichte

Mutters Geschichte

Die Wurzel allen Übels dieses Abenteuers ist ein Exemplar derselben außerirdischen Spezies wie Yamasai¹. Diese ähneln auf den ersten Blick Bäumen, haben mit diesen ansonsten nur gemein, dass sie sich nicht fortbewegen können und aus einem Samen gewachsen sind (der aus dem All gesät wurde). Sie ernähren sich, indem sie sämtliches Lebende in Reichweite ihrer Tentakel-ähnlichen Äste einfangen und in ihr Maul stopfen. Alles, was sie bisher gefressen haben, können sie außerdem Minuten später in Gestalt ausgewachsener Klone wiedergebären, die aber zunächst den Geist eines Neugeborenen haben. Einmal zu Verstand gekommen, dienen sie ihrem Erzeugers treu und versorgen ihn mit Futter. Sie sind unfruchtbar, altern nicht, brauchen wenig Nahrung und sind äußerst krankheitsresistent.

Im Gegensatz zu Yamasai, der in den Bergen Papua Neuguineas trohnt, wurde seinem Artgenossen in diesem Abenteuer nie ein Eigenname gegeben – seine einzige Dienerin nennt es schlicht „Mutter“ und dieser Text tut es ihr gleich. Auch ist Mutters Samen an einer denkbar ungünstigen Stelle eingeschlagen, nämlich einer kleinen Insel, die der Stadt vorgelagert ist, in der das Abenteuer spielt. Deswegen hatte Mutter lange Zeit keinen größeren oder intelligenteren Diener als eine Möwe und ihr Wachstum war gehemmt. Dies wurde kurzfristig besser, als Jugendliche im Rahmen von Mutproben auf die Insel schwammen. Allerdings ertranken neugeborene Diener häufig auf dem Weg zurück ans Festland, sodass die Strömungen um die Insel bald als zu Unrecht sehr gefährlich galten und gemieden wurden.

1927 gelangte schließlich Dietrich Narten auf die Insel und in Mutters Fänge. Wegen einer genetisch bedingten Krankheit war dieser geistig zurückge-

¹beschrieben in Christian von Asters gleichnamiger Geschichte und im „Malleus Monstrorum“ auf S. 223 f.

blieben, und so war es auch sein Klon. Dieser verließ aber deswegen die Insel gar nicht selbständig, sondern wurde am Ufer kauern vom Land gesichtet und von einem Rettungsboot abgeholt, dessen Besatzung es aber verpasste, einen genaueren Blick auf die Insel zu werfen (siehe Handout 1).

1935 hatte Dietrichs Klon ein hinreichendes geistiges Niveau erreicht, dass man ihm nach dem Tod seiner Eltern zutraute, alleine zu leben. Die so gewonnene Freiheit gestattete ihm, Mutter intensiv mit Futter zu versorgen, was diese auch nötig hatte, da ihre bisherigen Futtermittel mehr und mehr durch die wachsende Stadt verschleudert wurden. Mutter gedieh prächtig und ihre Wünsche nach einem intelligenteren Diener schienen erfüllt zu werden, als es Dietrichs Klon 1937 gelang, Dorothea Höppner, die zehnjährige Tochter eines Industriellen auf die Insel zu entführen. Ihren Klon versteckte er zunächst in seiner Wohnung.

Auf der Suche nach dem vermissten Kind brauchte die Polizei allerdings nur ein paar Zeugenaussagen richtig zu deuten, um am folgenden Tag auf die Spur von Dietrichs Klon zu kommen. Als sie in seiner Wohnung auf Dorotheas Klon trafen, konnten sie sie nicht mit der Gesuchten identifizieren, sondern vermuteten, dass die ausgewachsene, aber geistlose Frau seit Jahren von Dietrich unter schlimmsten Umständen gefangen gehalten wurde, was von den Nazis propagandistisch ausgeschlachtet wurde (siehe Handout 2). Nachdem keine Angehörigen von Dorotheas Klons gefunden wurden, wurde dieser offiziell in eine spezielle Erziehungseinrichtung gegeben, de facto aber als pädagogisches Experiment aufgezogen.

Mutter war nun wieder ohne Diener, aber inzwischen deutlich gewachsen und hatte deshalb einen größeren Nahrungsbedarf. Zusätzlich sorgte die wachsende Stadt für eine Verringerung des Nahrungsangebots und Mutter fiel sehr bald in eine Starre, in der sie nur noch schwer von einem toten Baum zu unterscheiden war. In diesem Zustand fanden sie dann auch Holzfäller, die die Insel 1939 rodeten, damit dort eine Steuerungseinrichtung für den ausgebauten Hafen installiert werden konnte. Mutter wurde gefällt und während der untere Teil (samt Gebäröffnung) zu Brennholz verarbeitet wurde, rettete ein aufmerksamer Biologe den oberen Teil in sein Forschungsinstitut, wo er aber wegen des Kriegsbeginns schnell vergessen wurde und in einem Lager verstaubte (siehe Handout 3).

Mutters Rache

In den Wirren nach Ende des zweiten Weltkriegs konnte Dorotheas Identität problemlos von ihrem Klon angenommen werden (im Folgenden nur noch Dorothea Höppner genannt). Sie kehrte zu ihrem Vater zurück, ermordete ihn wenig später, schob erfolgreich die Schuld auf andere (Handout 4) und trat sein Erbe an. Dieses veräußerte sie vollständig und kaufte sich vom Erlös, was einst oben erwähntes Forschungsinstitut war, mit einigen zugehörigen Gewächshäusern und Beeten und zog dort ein.

Dorothea peppelte Mutter zwar in den nächsten Jahren wieder auf, traute aber weder sich noch anderen zu, sie an einen günstigeren Ort zu transportieren. Die verkrüppelte Mutter hatte derweil nur noch Rache im Kopf. Die meisten verbliebenen „Verantwortlichen“ für Mutters Schicksal (Polizisten und Holzfäller) waren schnell von Dorothea an Mutter verfüttert worden (siehe Handout 5). Eine große Mitschuld wurde aber auch der Stadt selbst zugeschoben – zumindest hatte sie viele Tiere vertrieben, von denen sich Mutter ernährte.

Nun ist es ziemlich schwer eine Stadt zu „töten“ – selbst Hiroshima wurde wieder aufgebaut, nachdem die Atombombe 80% davon zerstört hatte. Und da Dorothea nicht erhoffen konnte, eine Nuklearwaffe in die Hände zu bekommen, musste sie mit konventionellem Sprengstoff arbeiten. Allerdings konnten auch große Mengen Sprengstoff nicht einfach so gekauft und gezündet werden, sodass seit nun mehr sechzig Jahren folgender langfristige Plan ausgeführt wird:

Regelmäßig und in unauffälligen Mengen kauft Dorothea Zutaten für verschiedene Sprengstoffe und Brandmittel und stellt diese her. Damit füllt sie dann Wohnungen, die sie unter diversen Namen gekauft hat. Aus Gründen der Effizienz und Statik liegen diese meistens im Erdgeschoss und nicht über einem Keller. Neben Wohnungen wurden auch schon einige Garagen, alte Industriegebäude und Lagerhäuser befüllt – im Folgenden werden diese als Sprengstoffwohnungen, -garagen bzw. -lager bezeichnet, was aber nicht darüber hinwegtäuschen soll, dass alle auch Brandbeschleuniger enthalten.

Die meisten Sprengstoffwohnungen haben 2 Zünder. Der erste ist rein mechanisch, gleicht einem Wecker und muss ungefähr einmal im Monat aufgezogen werden. Der zweite ist eine sondergefertigte Vorrichtung (im Folgenden „Universalzünder“ genannt), die entweder über ein spezielles Funksignal oder einen Telefonanruf gefolgt vom Code 14071947 ausgelöst wird.

Muhammed „der Aal“ Rifat – kriminelles Urgestein

1,82 m, 70 Jahre alt (wirkt 10 Jahre jünger), schlank, Glatze, glatt rasiert, relativ wenig Altersfalten

ST 13 GR 14 IN 17 BI 18
KO 12 GE 9 MA 9 ER 13

Fertigkeiten: Buchführung 42%, einen kühlen Kopf Bewahren 77%, Feilschen 40%, Fremdsprache (Deutsch) 46%, Fremdsprache (Englisch) 35%, Gesetzeskenntnisse 53%, Mechanische Reparaturen 60%, Muttersprache (Türkisch) 70%, Tarnen 44%, Verbergen 32%, Verborgenes Erkennen 39%, Waffenkunde 62%

Lebenslauf: Geboren in Istanbul absolvierte Rifat nach der Schule eine Ausbildung zum Mechaniker, war aber schon kriminell aktiv. 1962 als Gastarbeiter nach Deutschland zu gehen ermöglichte ihm, seine Anfängerfehler hinter sich zu lassen und eine saubere kriminelle Karriere hinzulegen: Angefangen mit Handlangerjobs stieg er in der lokalen Szene schnell auf und führte schließlich Schmuggel und Drogenhandel im großen Stil durch. Seinen Spitznamen erlangte er dabei nicht nur durch sein Aussehen, sondern vor allem durch seine Fähigkeit, für den Arm des Gesetzes ungreifbar zu sein: Denn obwohl die Polizei ihn berechtigterweise häufig verdächtigte, scheiterte sie daran, genügend Beweise zu sammeln, um ihn länger als einen Tag in Untersuchungshaft zu halten oder wegen einer Ordnungswidrigkeit zu belangen.

1987 stellte Rifat von einem Tag auf den anderen sämtliche kriminellen Aktivitäten ein und kaufte

^aein Vorläufer der Panzerfaust aus dem zweiten Weltkrieg

sich von seinem Ersparten drei Mietshäuser, aus deren Erträgen er von da an lebte. Im kriminellen Milieu hat er sich seitdem einen Ruf als Berater, Starthelfer und Vermieter erarbeitet, der zwar Fragen stellt, aber mit den ehrlichen Antworten leben kann. Mittlerweile rühmt er sich der völligen Unantastbarkeit, da alle seine Straftaten verjährt sind.

Er ist zwar kein herausragender Spieler, aber seit 15 Jahren Vorsitzender des örtlichen Schachvereins und wurde sogar von offizieller Seite als Musterbeispiel für Integration gelobt.

Rifat wohnt in einer Wohnung in einem seiner Häuser, er hat keine Familie.

Privates: Als Zwischenhändler in einem seltsamen Geschäft blieb Rifat einmal auf einer Faustpatrone^a sitzen, als sein Käufer unerwartet inhaftiert wurde. Obwohl sehr selten, stellte sich diese als unverkäuflich heraus und bildete die Grundlage für Rifats Sammlung historischer schwerer Waffen, welche mehrere Wände seiner Wohnung ziert. Alle Sammlungsstücke wurden unbrauchbar gemacht und sind daher völlig legal, wenn sie auch nicht auf gänzlich legalen Wege in Rifats Besitz gelangt sein mögen. Nichtsdestotrotz verrät er nur wenigen von seiner Sammlung.

An Rifats Herkunft erinnert nur noch sein Name. Er hegt keinerlei Vorurteile, außer der Polizei gegenüber. Wenn man ihn danach fragt, gibt er korrekterweise an, seit 30 Jahren keine Moschee mehr von innen gesehen zu haben.

Zwischen Aktivierung und Zündung vergehen 10 Minuten, in denen die Vorrichtung via Funk und Telefon versucht, andere Zünder zu aktivieren. Ein anderer Code verursacht die sofortige Zündung.

Paradigma hinter den Racheplänen ist dabei, der Stadt möglichst viel Schaden zuzufügen. Entscheidend ist dabei nur das Ob und nicht das Wann und Wie. Sollte Dorothea zu der Einschätzung gelangen, dass ausreichend Sprengstoff oder Brandmittel in der Stadt deponiert sind oder eine baldige Entdeckung zu befürchten ist, startet sie den Universalzeitzünder und läuft Amok.

Um darüber hinwegtäuschen zu können, dass sie nicht altert, und ihre zusätzlichen Identitäten nicht

auffliegen zu lassen, hat Dorothea ein beachtliches Talent entwickelt, sich zu verkleiden.

Zur Finanzierung der Rache und Mutters Versorgung züchtet Dorothea Drogen in ihren Gewächshäusern, die sie schubweise ausschüttet, sodass die Polizei bisher noch nicht einmal auf die Schliche einer ihrer falschen Identitäten kam, über die dies geschieht. Da sie gegen die meisten Nachteile dieses Gewerbes immun ist, prostituiert sie sich – unter anderem in zukünftigen Sprengstoffwohnungen –, was neben dem Gelderwerb auch schon einige gelegene kommende Erpressungen von Staatsdienern mit kompromittierenden Bildern ermöglichte.

Als 1964 eine ihrer ersten Sprengladungen un-

planmäßig explodierte (Handout 6), nutzte sie die Gelegenheit um sich selbst für tot zu erklären und die Identität ihrer (nicht existierenden) Tochter Daniela anzunehmen. 1993 wiederholte sie dies und ist nun offiziell Dora Höppner.

Mutter nimmt mittlerweile große Teile des Kellers des ehemaligen Forschungsinstituts ein und ihre Tentakel erstrecken sich über das ganze Gebäude.

Jüngste Ereignisse

Vor fünf Monaten erfuhr Pavel Nowak, Mieter Muhammed Rifats (siehe Kasten), mehr oder weniger zufällig von dessen Waffensammlung (mehr hierzu später). Dieser verriet als Kunde Dorothea Höppner davon und verplapperte sich auch ein weiteres Mal, wodurch die Information schließlich die Polizei erreichte. In beiden Fällen unterließ er aber die entscheidende Tatsache, dass diese Waffen alle entschärft waren. Ersterer kam eine Ansammlung von Sprengstoff und ähnlichem als Ergänzung ihrer eigenen Ladungen gelegen und so mietete sie eine Wohnung im Haus, mit der sie wie üblich verfuhr. Die Polizei hingegen plant eine unangemeldete Durchsuchung von Rifats Haus, und zwar parallel zur Feier seines siebzigsten Geburtstags, um Interventionen von seiner Seite möglichst auszuschließen. Dabei sorgen gewisse alte Feinde Rifats dafür, dass die rechtlichen Unebenheiten dieses Vorgehens ausgebügelt erscheinen.

Das Netz von Sprengstoffwohnungen, -lagern und -garagen hat mittlerweile 50 Komponenten und überzieht fast die ganze Stadt. Lediglich in Umgebung der Explosion von 1964 klafft noch eine Lücke, in der Dorothea zur Zeit intensiv nach Wohnungen u. Ä. sucht.

Über die Charaktere

Dieses Abenteuer ist für Charaktere aus dem kriminellen Milieu gedacht, da diese gewisse Hemmungen haben, die Polizei einzuschalten, aber umso weniger, irgendwo einzubrechen. Es handelt sich also nicht um eine Notwendigkeit, aber ein Polizist wäre beispielsweise nicht als Charakter geeignet. Relevante Fähigkeiten sind *Bibliotheks-/Internetnutzung*, *Computernutzung* und *Schlosserarbeiten*.

Es wird im Folgenden davon ausgegangen, dass alle Charaktere Freunde Muhammed Rifats sind oder ihm noch einen Gefallen schulden, z. B. könnten sie nach einem Gefängnisaufenthalt in einer seiner Wohnungen untergekommen sein oder er

hat sie beraten. Drohen einige der Charaktere dennoch vor dem Abenteuer wegzurennen, kann Rifat mit der Weitergabe belastender Informationen über diese an die Polizei drohen. Als weitere Motivation kann man einige Charaktere im gleichen Haus wie Rifat wohnen lassen. Die Freunde Rifats sind alle zur Feier seines siebzigsten Geburtstags eingeladen und möglichst viele sollten dort auch erscheinen. Dort beginnt das Abenteuer.

Ein gesprengtes Fest

Geburtstagsfeier im Roten Hering

Die Geburtstagsfeier beginnt an einem sonnigen Samstag um 12 Uhr im „Roten Hering“, der bis zum Abend ausschließlich für diese Veranstaltung reserviert ist. Dieses mittelmäßige Lokal liegt in der Hafengegend und gehört einem Freund Rifats², der ebenfalls eine kriminelle Vergangenheit hat und daher gewissem Klientel weniger abgeneigt ist.

Von außen eher wie die verkommenste Hafenspelunke aussehend, spricht das Innere des Roten Herings schon eher an und bedient alle Klischees: Große Schiffssteuerräder tragen die gläsernen Tischplatten; Zierkacheln mit maritimen Motiven pflastern die Wände; von der Decke hängen Fangnetze, ausgestopfte Möwen und Fische; es finden sich auch einige Knotentafeln und Gemälde von Segelschiffen im Sturm. Allerdings ist es recht düster und riecht immer etwas fettig und nach Fisch. Dem Klischee eines Ganovenlokals entsprechend, gibt es auch ein paar „Hinterräume“, nur dass diese über den öffentlichen Räumen liegen.

Bis zum für 13 Uhr angesetzten Essen trödeln nach und nach die Gäste ein, gratulieren dem Geburtstagskind, überreichen ihm eine Aufmerksamkeit und werden von Rifat nach einem vorbereiteten Plan an die Tische verteilt: Zwei Tische besetzen dabei Schachspieler, was auch dem Unwissenden anhand ihrer Gesprächsthemen und einem Taschenschachspiel, mit Hilfe dessen ein interessantes Problem diskutiert wird, schnell auffällt. An einem anderen Tisch sitzen ausschließlich Übersechzigjährige, die wie eine Mischung aus Alt-Hippies und ehemaligen Häftlingen wirken, was auch grob zutrifft. Ein weiterer ist von Anzugträgern umrundet, die sich in dieser Gesellschaft und ohne Sonnenbrille nur mäßig wohlzufühlen scheinen. Am letzten Tisch sammeln sich schließlich die Charaktere, die sich bei Bedarf einander bekannt machen können.

²welcher durchaus ein Spielercharakter sein kann

Eine schlechte Nachricht kommt selten allein

Um zwanzig vor Eins klingelt Rifats Mobiltelefon und es kann folgende Hälfte eines Gesprächs mitbekommen werden, in dem ihm von der Durchsuchung seines Hauses berichtet wird: „Moin Kevin, wo bleibst Du, wir warten schon alle auf Dich.“ – „Was?! Wer hat den Nerven das denn gesteckt?“ – „Ich komme jeden Moment.“ – Zu einem anwesenden Charakter oder NSC, der ebenfalls in dem Haus wohnt: „Die Bullen durchsuchen unser Haus.“ – „Moment, ich notier mir das eben“ (zückt blitzschnell Notizbuch und Stift und schreibt etwas auf) – „Ummengen an Shit? – Na großartig!“ – zu allen: „Tut mir leid, aber ich muss weg. Fangt schon mal ohne mich an.“ Mit diesen Worten setzt er an, durch die Tür zu gehen, bleibt aber abrupt stehen und blickt ruckartig schräg aus der Tür. Nach zwei Sekunden lässt er plötzlich sein Telefon fallen, hält sich die Ohren zu und reißt den Mund auf. Weitere zwei Sekunden später donnert es heftigst.

Die folgende Stille bricht Rifat, als er den Hausherrn bittet, ihm zu folgen, als er nach oben eilt. Dort bittet er, ein Fernrohr nutzen zu dürfen, das die Wand zielt. Er betrachtet damit die Rauch- und Staubwolke genauer, die in zwei Kilometern Entfernung und in Gegend seines Hauses über der Stadt liegt. Dies dauert in etwa eine Minute. Dann bittet er den Besitzer des Lokals, die Charaktere unauffällig nach oben zu bitten, die übrigen Gäste ruhigzustellen und ihm einen starken Schnaps zu bringen.

Wer die Zeit nutzt, um aus der Tür zu schauen, wird besagte Staubwolke entdecken und sie gegebenenfalls mit *Orientierung* in Nähe von Rifats Wohnung ansiedeln können. Eine halbe Minute nach der Explosion beginnt Sirenengeheul die Stadt zu erfüllen.

Krisensitzung

Als die Charaktere nach oben kommen, steckt Rifat in den letzten Zügen eines Telefonats – anscheinend mit jemandem in Nähe des Unglücksorts. Abwesende Charaktere werden kurzerhand via Telefon hinzugeschaltet und dann erklärt Rifat, dass er mittlerweile weiß, dass es eines seiner Häuser war, das eben explodiert ist, und zwar während einer Polizeirazzia. Er rechnet deswegen stark damit, innerhalb der nächsten Stunde verhaftet zu werden, und gedenkt auch nichts hiergegen zu unternehmen, da eine Flucht nur den Verdacht gegen ihn verstärkte und wenig erfolgversprechend sei, da wohl unter dem Titel „Terrorbekämpfung“ alle Geschütze ge-

gen ihn aufgefahren würden. Alle Versuche, ihn zu einer Flucht zu bewegen, werden scheitern.

Rifat ist überzeugt, nicht für die Explosion verantwortlich zu sein, traut Polizei und Presse aber nicht zu, zum gleichen Ergebnis zu gelangen. Selbst wenn er nicht verurteilt würde, erwartet er einen Rufmord durch eine ‚Zeitung mit großen Überschriften und vielen Abbildungen‘. Da er Privatdetekteien fast genausowenig traut wie der Polizei, beauftragt er die Charaktere damit, entlastende Beweise ans Tageslicht zu fördern und idealerweise die Ursache der Explosion zu finden. Sollten Freundschaft oder ausstehender Gefallen für einen der Charaktere keine ausreichende Motivation sein, droht Rifat mit der Weitergabe belastender Informationen an die Polizei und erinnert geeignete Charaktere daran, dass sie von einer Terror-Paranoia wenig profitieren würden.

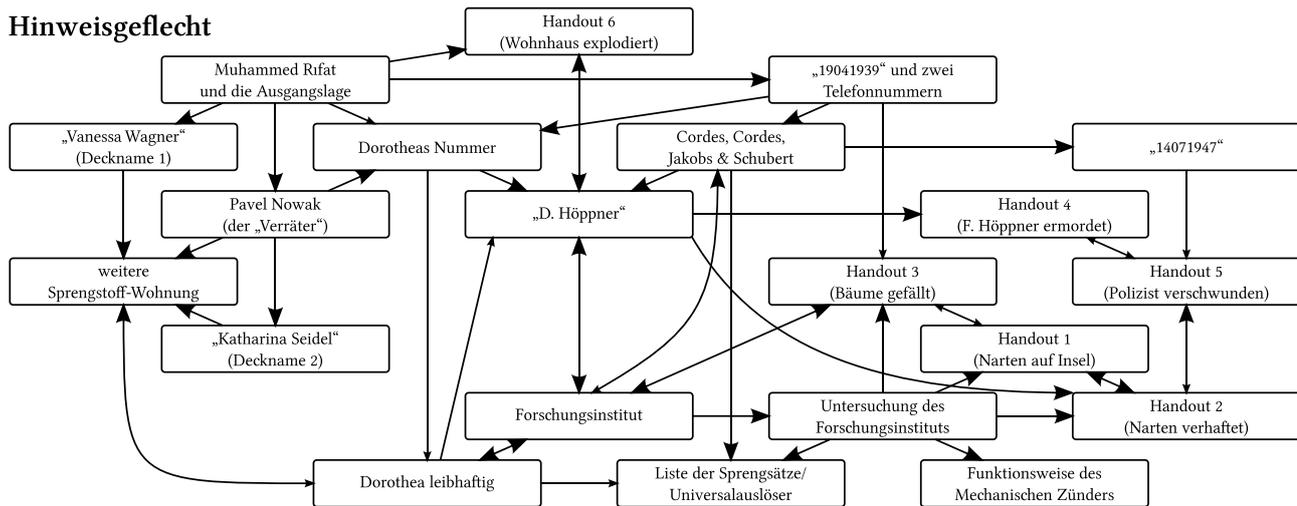
Bis die Polizei zwecks Rifats Verhaftung eintrifft, versorgt er die Charaktere mit den Informationen des folgenden Abschnitts und beantwortet ihre Fragen. Es bietet sich dabei an, den Zeitdruck zum Lenken des Informationsflusses zu nutzen: Interessieren sich die Charaktere zu intensiv für eine richtige oder falsche Fährte, schlägt Rifat mit Hinweis auf die Uhr das nächste Thema an oder die Polizei trifft ein. Nach seiner Verhaftung wird die Kommunikation mit Rifat stark eingeschränkt sein, da nur sein Anwalt unüberwacht mit ihm reden können wird und alle anderen Besucher genauestens unter die Lupe genommen werden.

Das Unglückshaus und seine Bewohner

Rifat erwarb das Haus 1988 von einem gewissen Alexander Beck, der angab, es aus Geldnot zu verkaufen und von seinem Vater geerbt zu haben, welcher es als Investition bauen ließ (was auch der Wahrheit entspricht). Rifat plante, bei nächster Gelegenheit in eine der Wohnungen umzuziehen, was zwei Jahre später geschah. In dem Haus wurde mit Gas weder geheizt noch gekocht.

Im Erdgeschoss befanden sich zwei Garagen sowie eine kleine Zweizimmer-Wohnung, in der sich vor drei Monaten Dorothea Höppner unter dem Namen Vanessa Wagner einmietete. Sie legte dabei besonderen Wert darauf, dass der Mietvertrag Wohnungsbesichtigungen durch den Vermieter gänzlich ausschloss. Rifat vermutete, dass sie die Wohnung hauptsächlich zur Prostitution nutzen wollte und erklärte sich die Sonderwünsche damit, dass sie befürchtete, bei ihm in Ungnade zu fallen, falls er ihre spezielle Einrichtung sähe. Passender Herrenbe-

Hinweisgeflecht



such, gelegentliche Akustik sowie der geringe Verbrauch der Wohnung bestätigten seine Vermutung, aber nur bei einer gezielten Nachfrage fällt ihm auf, dass erstere in letzter Zeit nachgelassen haben. Fragt man ihn danach, hat Rifat ihre Mobilfunknummer in seinem Notizbuch (siehe hierzu den Abschnitt „Dorotheas Nummer“).

Rifat befürchtet, dass ihm auch alles zur Last gelegt wird, was in der Erdgeschosswohnung gefunden wurde, da die Explosion sämtliche Mietunterlagen sowie viele Zeugen des Mietverhältnisses vernichtete.

Die Wohnung im ersten Stock erstreckte sich wie auch alle weiteren Wohnung über die ganze Etage. Hier lebte Pavel Nowak, 55 Jahre und Gebrauchtwagenhändler, welchen Rifat als Mieter vom Vorbesitzer übernahm und nicht wirklich ausstehen kann. Vor etwa einem halben Jahr kam er in Rifats Wohnung um irgendetwas zu regeln, verirrte sich auf dem Weg nach draußen, und fand einen Granatwerfer. Rifat zeigte ihm, dass es sich hierbei und bei den weiteren Waffen in dem Raum um kastrierte Museumsstücke handelte, und bat ihn, es nicht an die große Glocke zu hängen. Er verdächtigt Nowak zwar nicht, für die Explosion verantwortlich zu sein, aber umso mehr (und zu Recht), die Kenntnis von der Sammlung in die falschen Hände geraten zu lassen haben, was letztlich zur Durchsuchung führte.

Im zweiten Stock lag Rifats eigene Wohnung. Seine Waffensammlung befand sich an den Wänden seines Schlaf- und Wohnzimmers sowie in Vitrinen im Gäste- und Arbeitszimmer, die er leicht vor neugierigen Blicken schützen konnte. Sie beinhaltete ausschließlich schwere Waffen aus den beiden Weltkriegen: zwei Panzerfäuste, einen Granatwerfer, einen Flammenwerfer, drei Stielhandgranaten,

eine kleine Seemine und einen Torpedo. Da Rifat sich intensivst von ihrer Unbrauchbarkeit und Ungefährlichkeit überzeugt hat, schließt er sie direkte Ursache aus und erwähnt gegebenenfalls, dass man völlig bescheuert sein müsse, um mit einem Doppelzentner Sprengstoff und einem uralten Zünder in einem Raum zu schlafen. Er zieht es jedoch durchaus in Bedacht, dass es Zusammenhänge zwischen der Durchsuchung, seiner Waffensammlung und der Explosion gibt.

Im dritten Stock wohnte Kevin Lehmann, 29 Jahre mit Frau und zwei Kindern. Er arbeitet als Dreher bei einer örtlichen Werft und hat sich einzig einen kleineren Diebstahl in seiner Jugend zu Schulden kommen lassen, nach dem er erkannte, dass er sich nicht für dieses Gewerbe eignet, als Rifat intensivst Ratschläge zur Spurenverwischung geben musste. Sein Vater war ein guter Freund Rifats und auch Lehmann und Rifat kommen gut miteinander aus. Er war es auch, der Rifat wegen der Durchsuchung anrief. Rifat vermutet nicht, dass er etwas mit der Explosion zu tun hat, zumal er und seine Familie ihr wahrscheinlich zum Opfer gefallen sind.

Weitere Etagen sind nicht vorgesehen, können aber vom Spielleiter nach Gutdünken bevölkert werden, z. B. mit Spielercharakteren oder roten Heringen³.

Gemäß Lehmanns Anruf wurden zunächst die Wohnungen der unteren drei Stockwerke durchsucht. Irgendwo im Haus flog ein Zettel herum, mit der Bitte, bei Auffinden die Nachricht „19041939“ via SMS oder mündlich bei einer von zwei Telefonnummern zu hinterlassen (mehr hierzu im Abschnitt „Der gefundene Zettel“). Rifat hat sich sowohl die Nachricht als auch die Telefonnummern notiert und sollte diese Informationen unbedingt an

³womit nicht weitere Restaurants gemeint sind

die Charaktere weitergeben. Das letzte, was Lehmann mitteilen konnte, war, dass ein Polizist verkündete, größere Mengen Cannabis gefunden zu haben.

Erste Ermittlungen

Vorbemerkungen

Ist Rifat verhaftet, sind die Charaktere zunächst ohne Zeitdruck: Wenn sie nichts unternehmen, werden sie eventuell irgendwann verhaftet, weil Rifat auspackt, und in einem halben Jahr gehen alle Sprengsätze innerhalb einer Minute hoch und die Stadt verbrennt in einem Feuersturm.

Dies wissen sie natürlich nicht, und wenn sie die Hinweise in einer ungünstigen Reihenfolge finden, können sie einer nachvollziehbaren, aber tödlichen Eile verfallen. Auch andere mögliche Vorgehensweisen können sich für die Charaktere oder die Stimmung als ungünstig erweisen, insbesondere sollten sie die Handouts (bzw. deren Inhalte) peu à peu finden.

Deswegen sollten gegebenenfalls gewisse Pfade, die die Charaktere beschreiten können, verlängert oder verkürzt werden: So könnte eine Information doch nur im Zeitungsarchiv zu finden sein, statt wie vorgeschlagen im Internet – oder umgekehrt. Oder aufmerksame Nachbarn halten die Charaktere von der Untersuchung einer Wohnung ab ... Außerdem könnte Rifats Anwalt unabhängig von den Charakteren Nachforschungen anstellen und den Charakteren z. B. einige Handouts zukommen lassen, wenn sie diesen Ansatz nicht verfolgen. (Mit derartigen Änderungen lässt sich natürlich auch die Schwierigkeit des Abenteurers regeln.)

Schließlich sind nicht alle Wege beschrieben, die zum Ziel führen können – im großen wie im kleinen. Rohe Gewalt kann eine Tür, die *Schlossarbeiten* nicht öffneten, immer noch aufbrechen, zieht aber eher Aufmerksamkeit auf sich.

Am Explosionsort

Besuchen die Charaktere unverzüglich die Unglücksstelle, geraten sie ziemlich bald an eine weiträumige Polizei-Absperrung, hinter der intensivste Lösch- und Rettungsarbeiten stattfinden. Dennoch ist klar zu sehen, dass die Explosion mehrere Nachbarhäuser zum Einsturz gebracht und weitere Häuser in Mitleidenschaft gezogen hat, die wenig stabil wirken. Mehrere Häuser und andere brennbare Dinge in der Umgebung stehen in Flammen. Haben

die Charaktere *Glück*, erleben sie, wie ein Löschversuch mit Wasser nach hinten losgeht und der Brand sich verstärkt.

Die Polizei ist stark überfordert und wird sich nicht mit den Charakteren auseinandersetzen wollen, sofern sie nicht gerade in dem Haus gelebt haben oder dies *überzeugend* darlegen können. In diesem Fall wird sie sie aber auch nur über Rifat und das Erdgeschoss befragen, sich eine Kontaktmöglichkeit für die nächsten Tage sichern und ihnen gegebenenfalls zu einer Unterkunft oder psychischer Hilfe verhelfen.

Die Unglücksstelle bleibt für den Rest des Abenteurers abgesperrt und eine Woche unter permanenter Überwachung. Gegebenenfalls ist hier Pavel Nowak anzutreffen.

Aus den Nachrichten

Zusätzlich zu den am Explosionsort wahrnehmbaren Informationen können die Charaktere aus den Nachrichten vorerst nur erfahren, dass es die erste Explosion in der Stadt ist, seit 1964 eine Gasexplosion ein Wohnhaus zerstörte. Recherchieren die Charaktere in diese Richtung weiter, können sie Handout 6 finden. Bei Anfragen bei der Polizei und anderen Behörden wird man auch nur genervt auf die Pressekonferenz um 19 Uhr verwiesen.

Diese ist völlig überfüllt und es wird offiziell bekannt gegeben, dass Rifat verhaftet wurde, und die Explosion während einer Durchsuchung seiner Wohnung stattfand, in der Kriegswaffen vermutet wurden. Diese nimmt man zur Zeit auch als Verursacher der Explosion an, zumal die Explosion ungewöhnlich viele Brände mit sich brachte, die die gesamte Feuerwehr der Stadt beschäftigten. Es gibt noch keine Erklärungen dafür, dass es gerade während der Durchsuchung zur Explosion kam. Ein terroristischer Hintergrund wird weder vermutet noch ausgeschlossen. Außerdem gibt es vorläufige Opferzahlen: In Rifats Haus starben fünf Polizisten und eine vierköpfige Familie, in den umliegenden Häusern und unter Passanten gab es 29 Tote und 53 lebensgefährlich und schwer Verletzte – Zahlen die sich im Verlauf der andauernden Bergungsarbeiten noch erhöhen können. Die Zahl der leicht Verletzten ist eine unbekannt dreistellige und wird vor allem durch Hörschäden in die Höhe getrieben. Bleiben die Charaktere der Pressekonferenz fern, können sie sich diese Informationen anschließend auch im Viertelstundentakt von den Nachrichten vorbeiben lassen.

Über Sprengstoffe, Brandmittel und Anschläge mit diesen

Die folgenden Informationen können auch die Charaktere wissen oder ohne große Mühe finden, falls sie danach suchen.

Brandmitteln und **Sprengstoffen** ist gemein, dass sie unter Freisetzung großer Energien reagieren, sofern sie einer Mindesttemperatur ausgesetzt sind. Während Sprengstoffe den Sauerstoff für die Reaktion selbst mitbringen und deshalb ihre Energie innerhalb von Sekundenbruchteilen in einer Explosion freisetzen können, brauchen Brandmittel hierzu den Luftsauerstoff und setzen ihre Energie gemäß der Sauerstoffzufuhr nach und nach in einem Brand frei. Ein hinreichend feines Gemisch von Luft und einem brennbaren Stoff kann aber in einer Staub- oder Gasexplosion hochgehen³.

Eine gut dokumentierte Orientierung für Größenordnungen bietet der **Anschlag von Oklahoma City** am 19. April 1995, vor allem zahlenmäßig: In einem Lastwagen explodierten hier 3,2 t ANNM (Ammoniumnitrat und Nitromethan), was ein 8-stöckiges Regierungsgebäude fast vollständig zerstörte und vermutlich 163 der 646 Menschen darin sowie 5 weitere tötete. Das Gebäude wurde dabei so ausgewählt, dass sich die Wirkung der Explosion möglichst auf dieses beschränkte. Die Kosten des Sprengstoffs beliefen sich dabei auf etwa 3000 \$.

Ammoniumnitrat bildet kleine, durchsichtige

³weswegen äußerst davon abzuraten ist, wie die Testgruppe auf eine Packung luftentzündlichen Staubes in einem Gebäude zu schießen, in dem an jeder Ecke Sprengstoffe und Brandmittel stehen)

Kristalle und wird unter anderem als Düngemittel eingesetzt wird, sodass es relativ problemlos erhältlich ist. Es ist auch für diverse Explosionskatastrophen verantwortlich.

Nitromethan ist eine Flüssigkeit, die unter anderem als Rennkraftstoff eingesetzt wird. (Neben diesen wird Dorothea noch andere Sprengstoffe nutzen, schon allein des besseren Verhältnisses von Sprengstoffmenge zu erregtem Verdacht wegen.)

Als **Brandmittel** sind für Dorothea vor allem Stoffe interessant, die sich bereits bei Außentemperatur entzünden können (pyrophor), schwer löslich sind oder eine große Hitze freisetzen:

Weißer Phosphor ist wachsartig und entzündet sich fein verteilt oder über 50 °C von selbst. Er kann mit Wasser gelöscht werden, was aber das Risiko birgt, dass er durch das Wasser verteilt wird und wieder aufflammt, sobald dieses verdunstet ist. Dorothea könnte in ihren Sprengstoffwohnungen z. B. diverse verschlossene Gläser gefüllt mit Wasser und zerkleinertem weißen Phosphor haben.

Das Metall **Zirkonium** reagiert in Pulverform bereits bei Raumtemperatur mit Luft. Wasser kann seine Brände nicht löschen.

Thermit® ist ein schwarzes Pulver, das unter extremer Hitzeentwicklung und kaum aufhaltbar abbrennt. Ein Löschen mit Wasser kann sogar zu einer Explosion führen. Allerdings entzündet es sich erst über 1500 °C.

Einen Tag später gelangt noch die Information ans Licht, dass die Explosion größere Mengen Cannabis in die Umgebung verteilte.

„Vanessa Wagner“

„Vanessa Wagner“ ist weder über das Telefonbuch noch das Einwohnermeldeamt zu finden. Allerdings hat sie in den letzten Monaten intensiv nach Wohnungen im Gebiet südlich des Bahnhofs gesucht (inmitten dessen der Explosionsort von 1964 lag). Hat man Zugang zum Adressverzeichnis eines Datenkraken⁴, verschafft ihn sich mit halbiertem *Compu-*

ternutzung oder hat entsprechende Kontakte, gelangt man an eine weitere Adresse, und zwar in der Hafestraße 8. Dort befindet sich eine weitere Sprengstoffwohnung (siehe unten).

Pavel Nowak

Da es keinen Grund gibt, die Zusammenkunft hinauszuzögern, treffen die Charaktere Pavel Nowak bei der erstbesten Gelegenheit an, z. B. am Explosionsort, bei der Polizei, im Krankenhaus oder seinem Gebrauchtwagenhandel. In den Tagen nach der Explosion wird er im Büro seines Betriebs quartieren und dort auch anzutreffen sein. Er ist 55 Jahre alt, etwas übergewichtig und trägt nach hinten gegelte

⁴z. B. Vershicker von Werbepost oder die GEZ

graue Haare. Besonders wenn er einen der Charaktere bereits kennt, ist er recht gesprächig.

Er hält Rifat für den Schuldigen und ärgert sich, dass er seine Waffensammlung nicht sofort der Polizei meldete und eventuell als Held hätte darstellen können. Stattdessen habe er sich nur bei seinem einzigen Mitarbeiter Walter Holzinger verplappert. Mäßig geschickt vorgehenden männlichen Charakteren gesteht er außerdem, sich vor vier Monaten bei Vanessa Wagner verplappert zu haben, als er mit ihr für Geld intim wurde. Weibliche Charaktere müssen ihn hierzu schon *überreden* oder können zumindest mit *Psychologie* erraten, dass ein männlicher Charakter eventuell mehr Erfolg hätte⁵.

Hieraus können die Charaktere gegebenenfalls mit einem *Ideenwurf* schließen, dass Nowak Vanessa schon vor ihrem Einzug kannte, was er auch nicht leugnet. Haken sie hier weiter nach, können sie erfahren, dass er über eine Empfehlung eines Bekannten auf sie gestoßen sei, dass er ihr von der freien Wohnung bei Rifat erzählte, und wo er ihre Dienstleistungen in Anspruch nahm. Dort findet sich eine weitere Sprengstoffwohnung (siehe unten), allerdings verbunden mit dem Namen Katharina Seidel. Suche nach diesem Namen trägt ähnliche Ergebnisse zu Tage wie die Suche nach „Vanessa Wagner“: Adressen zweier weiterer Sprengstoffwohnungen sowie Wohnungsgesuche im Bereich südlich des Bahnhofs, aber auch um das Unglückshaus.

Nowak ist leicht dazu zu *überreden*, den Charakteren Holzingers Adresse oder Telefonnummer zu geben, anderenfalls kann man diesen auch werktags am Gebrauchtwagenhandel abfangen. Es handelt sich um einen etwa vierzigjährigen hageren Mann mit Schnauzbar. Holzinger hat vor ein paar Wochen einem alten Bekannten von der Polizei beiläufig von Rifats Waffensammlung erzählt und weiß angesichts der Explosion nicht, ob er sich deswegen schuldig oder bestätigt fühlen soll. Da er außerdem Racheakte von Terroristen, Waffenhändlern o. Ä. befürchtet, ist er relativ nervös. Sind ihm die Charaktere unbekannt, wird er jegliche Verwicklung mit der Explosion leugnen. *Überzeugen* die Charaktere (oder gegebenenfalls Nowak) davon, dass dies kein Risiko für ihn birgt, wird er seinen Teil der Geschichte erzählen, ebenso wenn er sich ersthaft bedroht fühlt, weil er z. B. beobachtet wird. Den Namen seines Bekannten bei der Polizei gibt Holzinger

⁵Sind die meisten oder gar alle Spielercharaktere weiblich, ist zu erwägen, dass Nowak Drogen statt Dorotheas Gesellschaft kaufte.

Ergänzung: Rechtspopulismus

Dieser Handlungsstrang kann vielfältig genutzt werden: als falsche Fährte, als Hindernis für die Charaktere, zum Aufbau einer gewissen Stimmung oder als Begründung, warum die Polizei den Hinweisen oder Aktivitäten der Charaktere verhältnismäßig wenig Beachtung schenkt.

Bei der Explosion stirbt in einem der Nachbarhäuser die Tochter eines rechtspopulistischen Kommunalpolitikers. Dieser wird am selben Abend häufig als trauernder Vater von den Medien gezeigt, ohne dass sich diese seiner politischen Aktivitäten bewusst sind. Am nächsten Tag gelangen durch einen Sympathisanten in der Polizei Kopien alter Akten über Rifat in seine Hände. Auf diesen basierende Vorwürfe an die Polizei werden wenig später zusammen mit ausländerfeindlichen Gedankengut auf Flugblätter gedruckt, die von seiner Organisation verteilt werden. Am darauffolgenden Abend wird eine „Gedenkveranstaltung“ organisiert, in Folge deren es zu einer spontanen Demonstration kommt, deren Auflösung durch die Polizei gewalttätig endet – nicht völlig unbegünstigt durch die Tatsache, dass die mit Vorwürfen überschüttete Polizei bei der Explosion selbst fünf Mitglieder verloren hat. Ob sich die Lage danach beruhigt oder eskaliert, sollte der Spielleiter situationsbedingt entscheiden.

In Folge dieser Entwicklungen müssen die Charaktere eventuell mit mangelndem Entgegenkommen gewisser Nichtspielercharaktere rechnen, wenn sie einen Migrationshintergrund haben oder zu haben scheinen. Auch können sie durch Demonstrationen oder ähnliches behindert werden.

Soll die falsche Fährte bekräftigt werden, können sowohl ein Großvater des oben erwähnten Rechtspopulisten als auch Dorotheas Vater eine bedeutende Nazi-Vergangenheit haben.

nur äußerstenfalls weiter (er nutzt den Charakteren auch nichts).

Der gefundene Zettel

Dorothea geht mit einer gewissen Berechtigung davon aus, dass nur ein Teil derer, die die Tür zu einer Sprengstoffwohnung öffnen, deren wahre Natur erfahren und selbst diejenigen die es tun, ihr nicht mit legalen Mitteln das Handwerk legen kön-

Dorotheas Paranoia

Dorothea beginnt das Abenteuer mit einer Paranoia von 5^a. Stieg sie einen Tag lang nicht, fällt sie um 1, aber bestenfalls auf 0. Ist die Paranoia über gewissen Werten, hat dies folgende Auswirkungen:

- 4: Sie nimmt keine weiteren Termine zur Prostitution an.
- 6: Sie sagt alle bereits vereinbarten Termine ab.
- 12: Sie bereitet eine Zündung in zwei Tagen minutiös vor.
- 14: Sie füllt ihren Wagen mit Brandmitteln, fährt in die Stadt, betätigt den Universalzünder und läuft Amok.
- 16: Sie betätigt unverzüglich den Universalzünder (und läuft dann Amok).

^avor der eingänglichen Explosion lag sie in etwa bei -15

nen. Hierzu ist es aber nötig, dass Dorothea davon erfährt, was unter anderem durch ihre regelmäßigen Besuche in den Wohnungen begünstigt ist. Ein anderes Mittel zu diesem Zweck sind die in die Türen der Sprengstoffwohnungen eingeklemmte Zettel, von denen Lehman einen gefunden hat.

Suchen die Charaktere nach lokalen Ereignissen am 19.04.1939, finden sie Handout 3.

Befürchten die Charaktere, bereits mit einem normalen Anruf bei einer dieser oder folgenden Nummern eine Explosion auszulösen, können sie die *Idee* haben, dass dies dann schon längst durch Werbeanrufe oder Verwählen geschehen wäre – damit Schlimmes passiert, muss dem Anruf immer noch ein Code folgen.

Die erste der beiden Telefonnummern ist diejenige, die Vanessa Wagner bei Rifat hinterlassen hat. Die zweite ist eine Festnetznummer und problemlos der Rechtsfirma „Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert“ zuzuordnen. Näheres hierzu findet sich in den nächsten beiden Abschnitten.

Dorotheas Nummer

Die Nummer auf dem Zettel, der in Rifats Haus gefunden wurde, ist identisch mit derjenigen, die Vanessa Wagner alias Dorothea Höppner bei ihm hinterlassen hat. Sie gehört zu einem Mobilfunk-

netz und ist in keinem öffentlichen Verzeichnis eingetragen. Durch intensive *Computernutzung* oder die entsprechenden Kontakte lässt sich herausfinden, dass dieser Anschluss einer gewissen Dora Höppner gehört und eventuell sogar an den groben Aufenthaltsort dieses Mobiltelefons gelangen (siehe den Abschnitt „Dorothea leibhaftig“).

Ruft man dort an, meldet sich Dorothea Höppner, gibt einen Namen aber nur Preis, nachdem der Anrufer den eigenen und den Grund seines Anrufes genannt hat. Ist der Anruf für eine falsche Identität bestimmt, stellt sie sich als diese vor, ansonsten ist sie „Dora Höppner“. Gibt man den Code durch, möchte sie wissen, wo man den Zettel gefunden hat. Sagt man die Wahrheit an, dankt sie und verabschiedet sich. Gibt man an, den Zettel in Nähe einer Sprengstoffwohnung gefunden zu haben, erkundet sie sich nach dem Befinden dieser Wohnung und taucht dort schnellstmöglich auf. In jedem anderen Fall steigt ihre Paranoia (siehe Kasten) um 1, sofern man keine plausiblen Grund angibt, woher man ihre Nummer hat. (Hierfür könnte man sich nicht nur verewählt haben, sondern auch ihre Gesellschaft zu erkaufen suchen.)

Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert

Die zweite Nummer ist eine Festnetznummer und problemlos „Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert“ zuzuordnen, einem Zusammenschluss eines Anwalts, einer Steuerberaterin, eines Notars und eines Maklers („Wir kümmern uns um alle ihre rechtlichen Belange“). Diese Rechtsfirma existiert seit 1953 (unter stückweise wechselnden Namen) in einem etwa 30 km entfernten Ort, in dessen Nähe auch das Forschungsinstitut (s. u.) liegt.

Sollte die Nachricht „19041939“ dort eingehen, hat sie folgenden Auftrag: Sie soll den Überbringer fragen, wie er an die Nummer gekommen ist und sich seine Nummer für Rückfragen zu notieren. Dann versucht sie einen Tag lang, Dorothea über Telefonanrufe oder beim Forschungsinstitut zu erreichen. Scheitert dieses oder ist Doras Tod gesichert, sollen die Anweisungen in einem Kuvert befolgt werden, nämlich eine lange Liste von Telefonnummern anzurufen und nach dem Signalton „14071947“ zu wählen (das telefonische Aktivieren der Universalzünder). Der 14.07.1947 markiert den Beginn der Rache und führt zu Handout 5. Wer ihre Kundin wirklich ist und was die beauftragten Anrufe anrichten würden, ahnt in der Kanzlei jedoch niemand.

Die Kanzlei ist zur Zeit in einem modernen, zwei-stöckigen Flachdachgebäude an einer der Hauptstraßen des Ortes ansässig. Von den Nachbargrundstücken und der Straße ist es durch etwa einen Meter gut gepflegten Rasen und eine Hecke getrennt. An Werktagen ist hier zwischen 8 Uhr und 16 Uhr zumindest eine Sekretärin anwesend, die auch die eingehenden Anrufe beantwortet. Bei Nachfragen wahrt sie die Diskretion und ist bestenfalls dazu zu *überreden*, zu beantworten, ob **eine** Person zum Klientel gehört: Dora Höppner tut es, nicht aber alle andere Identitäten Dorothea Höppners. Wenn die Spieler **entweder Glück** haben **oder** niemanden vorfinden wollen, ist in den späten Abendstunden oder tagsüber am Wochenende jemand anzutreffen, der dringende Arbeit zu erledigen hat. Nachts ist die Kanzlei unbesetzt, was wegen der verschwindenden nächtlichen Aktivität im Ort auch die ideale Tageszeit für einen Einbruch darstellt.

Da es in diesem Ort seit Jahren zu keinen Verbrechen gekommen ist, verfügt die Kanzlei über kein sonderlich gutes Sicherheitssystem. Die einzige Überwachungskamera ist nur geringfügig verborgen, sodass sie mit einer gründlichen Suche oder *Verborgenes Erkennen* leicht gefunden werden kann. Ihre Daten gibt sie an ein Speichersystem weiter, dass in einer Besenkammer steht. Eine Alarmanlage gibt es nicht. Kritische Daten sind zwar zusätzlich durch einen großen Tresor geschützt, die für dieses Abenteuer relevanten sind jedoch nicht darunter.

Um keine Spuren eines Einbruchs zu hinterlassen, müssen die Tür mit *Schlossarbeiten* geöffnet, die Aufzeichnungen der Videokamera mit *Computernutzung* manipuliert werden und die Kanzlei sollte nicht merkbar berührt worden sein. Anderenfalls wird der Einbruch nach 1W2 Werktagen publik, wodurch Dorotheas Paranoia um 2 steigt, und die Charaktere werden gegebenenfalls polizeilich verfolgt.

Der erste Punkt, an dem die Charaktere in der Kanzlei fündig werden können, ist ein Notiz-Büchlein in der Nähe des Telefons der Sekretärin, in dem unter anderem steht, was mit der Nachricht „19041939“ anzufangen ist. Sind die Charaktere einmal auf die *Idee* gekommen, in der Nähe dieses Telefons zu suchen, finden sie diese Stelle relativ schnell.

Der zweite Punkt sind die Akten zu D. Höppner, die sich in der wohlsortierten Kanzlei auch recht schnell finden lassen. Neben der Adresse des Forschungsinstituts kann aus dieser in Erfahrung gebracht werden, dass Dora Höppner wie auch schon ihre Mutter Daniela und Großmutter Do-

rothea treue Kundin der Kanzlei ist. Als Dienstleistungen haben diese überwiegend Testamentsverwaltung, Steuerberatung sowie einige rechtliche Beratungsgespräche wahrgenommen, deren Gegenstand nicht genauer aufgeführt ist (es ging hauptsächlich um den Schutz von Wohnungen vor Durchsuchungen). *Buchhaltung* oder zwei Stunden Aktenwühlerei ergeben, dass Dorothea offiziell äußerst genügsam von der Rendite des Erbes ihres Urgroßvaters lebt. Schließlich lässt sich hier der Umschlag mit Dorotheas Anweisungen für den Fall des Eingangs der Nachricht „19041939“ finden:

Schaffen es die Charaktere, den Nummern im Umschlag Anschlüsse zuzuordnen, haben sie eine vollständige Liste der Sprengstoffwohnungen und der meisten -lager, nicht aber der -garagen. Auf einem Stadtplan wirken diese auf den ersten Blick völlig zufällig verteilt – wem ein *Ideenwurf* gelingt, bemerkt aber, dass sie einen Mindestabstand voneinander haben. Trotz der Unvollständigkeit ist die südlich des Bahnhofs klaffende Lücke zu erkennen. Wer die Bedeutung alldessen realisiert, verliert 0/1W2 STA.

„D. Höppner“

Die Suche nach „Dora Höppner“ bei den entsprechenden Ämtern oder Datenkraken liefert die Adresse des Forschungsinstituts und eines kleinen Lagers in der Stadt (vollgefüllt mit Sprengstoff und mit Zündern versehen). Über „Daniela Höppner“ erfährt man wenig. Sucht man nach „D. Höppner“ oder gegebenenfalls „Dorothea Höppner“ kann man (jeweils mit *Bibliotheks-/Internetnutzung*) im Internet inhaltsgemäß Handout 2 finden, in Zeitungsarchiven die Handouts 2 und 6 – ersteres zusammen mit einiger Propaganda gegen geistig Behinderte. Die Zeitung vom 14.08.1937 (zwei Tage nach Handout 2) enthält eine Personenbeschreibung der gefundenen Frau, welche perfekt auf Dorothea passt, eine Erkenntnis, die gepaart mit der richtigen *Idee* 0/1W3 STA kostet. Die Suche nach „Höppner“ ohne Vornamen ergibt, dass ein lokaler Maschinenbaubetrieb bis 1968 diesen Namen trug und der letzte namensgebende Höppner 1946 ermordet wurde, was wiederum zu Handout 4 führt.

Explosiv

Die Sprengstoffwohnungen

Die Sprengstoffwohnungen liegen fast ausnahmslos im Erdgeschoss und nicht über einem Keller. Gardi-

Die Wirkung einer Explosion

Folgende Tabelle ist sowohl für die sehr wahrscheinliche Explosion des Forschungsinstituts als auch die Sprengstoffwohnungen gedacht. Befinden sich dabei wenigstens eine stabile Wand **und** 10 m Frischluft zwischen Opfer und explodiertem Gebäude, ist eine Zeile tiefer abzulesen. Eine zusätzliche Zeile in der Schadensspalte kann durch *Glück* gewonnen werden. Analoges gilt für einen erfolgreichen *Stabilitätswurf* beim *Stabilitätsverlust* und das Öffnen des Mundes und Zuhalten der Ohren beim Hörschaden. Besondere Situationen wie Gewöhnungseffekte beim *Stabilitätsverlust* oder bereits beschädigte Gehöre sind unberücksichtigt.

Entfernung	Schaden	STA-Verlust	Hörschaden
bis 10 m	∞	egal	egal
10 m bis 20 m	∞	1W6	permanente Taubheit
20 m bis 30 m	4W6	1W4	permanente Schwerhörigkeit
30 m bis 50 m	2W6	1W3	permanenter Tinnitus oder Schallüberempfindlichkeit
50 m bis 70 m	1W6	1W2	temporäre Schwerhörigkeit
70 m bis 100 m	1W3	1	temporärer Tinnitus oder Schallüberempfindlichkeit

Ob der Schaden letztlich durch eine Druckwelle, Splitter, größere fliegende Trümmer, Hitze, Rauch oder fallende Vasen angerichtet wird, hängt von der konkreten Situation ab. Auch der Stabilitätsverlust kann sich mannigfaltig manifestieren, z. B. durch den Anblick menschliche Opfer oder den puren Schock. Der Gehörschaden ist bis zu eine Woche nach der Explosion schlimmer als angegeben. Innerhalb der obigen Entfernungen sind fast alle Lebewesen für einige Sekunden paralysiert.

nen, Rollläden und Ähnliches schützen sie vor neugierigen Blicken. Nur an der Hälfte von ihnen gibt es ein Namensschild (da der Vermieter darauf besteht oder es ungefragt angebracht hat), falls nicht, erfährt man aber mit *Glück* vom Vermieter oder Nachbarn den Namen, unter dem sich Dorothea dort eingemietet hat. Mit *Schlosserarbeiten*, Klingelstreichen u. Ä. gelangt man ins Haus, muss aber damit rechnen, einem wachsamem Nachbarn aufgefallen zu sein, wenn man nicht besonders raffiniert war. Mit *Schlosserarbeiten* gelangt man schließlich vom Hausflur in die Wohnung, wobei ein Zettel auf den Boden flattert, wie er auch schon in Rifats Wohnung gefunden wurde.

Zuerst gelangt man in einen kleinen Vorflur (war der Eingangsraum größer, wurde er dünne Wand verkleinert, die man problemlos als nachträglich und dürftig hinzugefügt erkennen kann). Dieser ist weder möbliert, noch mit einem funktionsfähigen Licht versehen und in der Regel fensterlos, lediglich ein Kabel führt von einer Telefonsteckdose in eines der übrigen Zimmer. Alle Türen gehen in diesen Flur auf und wer an ihnen *horcht*, vernimmt ein Ticken. Wer die *Idee* hat, kann aus einem Mangel an Staub auf den Türklinken darauf schließen, dass diese in nicht allzu ferner Vergangenheit genutzt wurden.

Hinter jeder Tür zeigt sich das gleiche Bild: Hin-

ter dem Türrahmen beginnt eine Holzwand, aus der mechanische Zünder herausragt, etwas, das die Rückseite eines Aufziehwecker sein könnte, fehlte ihm nicht die zweite Schraube. Hiervon geht auch das Ticken aus und beobachtet man es lange genug, bemerkt man die Bewegung der Schraube. Außerdem gibt es ein Sichtfenster, das ein dichtes Gitter aus stabilem Draht überspannt und hinter dem man in Folie eingehüllten Sprengstoff sieht. Jeder Anwesende sollte sich denken können, was er da vor sich hat, und verliert 0/1 STA. Mit *Chemie* oder *Sprengen* identifiziert man zudem den Sprengstoff sicher als solchen. Falls jemand versucht, die Holzplatte, das Gitter oder den Zeitzünder zu bewegen oder letzteren im Uhrzeigersinn aufzieht, ist es das letzte, was er tut, und Dorotheas Paranoia steigt um 8.

Wer eine solche Wohnung der Polizei meldet, muss *überzeugen* um ernst genommen zu werden. Wer dies identifizierbar tut, muss mit einer Festnahme wegen Einbruchs, Missbrauch des Notrufs oder gar als Bombenleger rechnen. Findet die Polizei die Wohnung und scheitert ein *Gruppenglückswurf* der Charaktere, explodiert sie und Dorotheas Paranoia steigt um 8. Ansonsten muss ein weiterer solcher den Charakteren gelingen, damit Dorotheas Paranoia erst nach 1W12 Tagen und nur um 6 steigt, da die Polizei den Sprengstoff entdeckt ohne Dorothea zu kontaktieren – ansonsten steigt sie

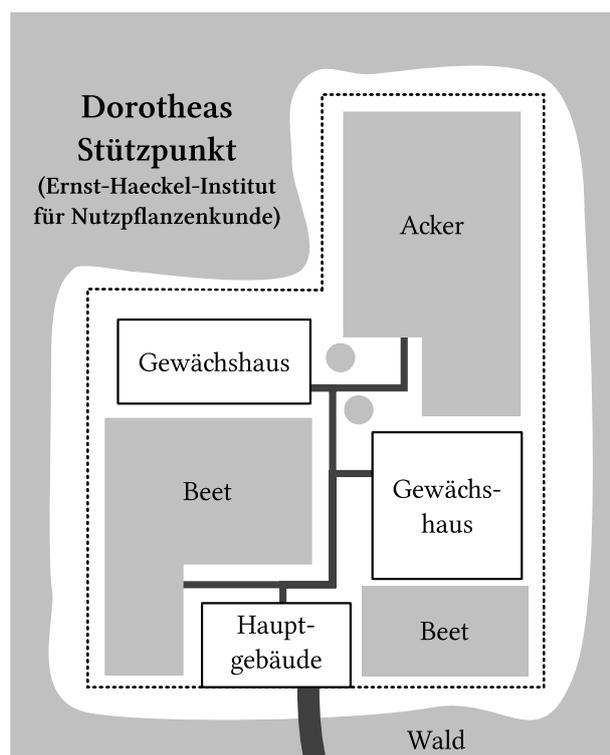
nach 1W6 Tagen um 9. Lassen die Charaktere entweder die Wohnung nicht unverändert zurück (z. B. ohne in die Tür geklemmten Zettel oder mit aufgezogenem Zeitzünder) oder werden sie von einem Nachbarn bemerkt, steigt nach 1W12 Tagen Dorotheas Paranoia um 4. Trifft beides zu, steigt sie nach derselben Zeit um 6.

Die 1W12 Tage rühren daher, dass es solange dauert, bis Dorothea auftaucht um die Zeitzünder (mit 5 Tagen Spielraum) aufzuziehen und nach dem Rechten zu sehen. Beschatten die Charaktere die Wohnung, haben sie Dorothea in dem Fall leibhaftig gefunden⁶.

Fähige Charaktere bzw. Spieler können auch Fallen in den Wohnungen ausgesetzt werden, wie z. B. Stolperdrähten oder einem Zünder, der mit dem Lichtschalter verbunden ist.

Bevor die Charaktere nach dem Auffinden einer solchen Wohnung in Panik verfallen, sollten sie die *Ideen* haben, dass der Verantwortliche für diese Bomben diese schon längst gezündet hätte, wenn er wollte, und angesichts der Wohnungssuche sein Werk wohl noch nicht für vollendet hält.

⁶Die Chancen hierfür sind höher, als es aussehen mag. Eine Beschattung von vier Wohnungen hat schon nach zwei Tagen eine Erfolgchance von 52%. Der Autor würde hier aber dennoch eher *Glück* bemühen.



Das ehemalige Forschungsgelände

Über das „Ernst-Haeckel-Institut zur Erforschung der Nutzpflanzen“ ist mit *Bibliotheks-/Internetnutzung* herauszufinden, dass es 1935 gegründet wurde, mit Kriegsbeginn seinen Betrieb praktisch einstellte und 1947 von einer Privatperson gekauft wurde. Es befand sich versteckt im Wald in Nähe eines etwa 30 km von der Stadt entfernten Ortes (in dem auch Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert ansässig sind).

Konventionell ist das Gelände nur über die Tür und das Garagentor des Hauptgebäudes zu betreten. An ersterer hängt ein älteres handgeschriebenes Schild: „D. Höppner – Hausieren verboten, für Geschäftliches kontaktieren Sie Cordes, Cordes & Schubert.“

Das Haus hat zwei überirdische Stockwerke, ist vollständig mit Efeu überwachsen und es sollte mittlerweile wenig überraschen, dass blickdichte Gardinen u. Ä. es vor Einblicken von außen schützen. An einer Seitenwand befand sich eine in den Keller führende Rampe, die anscheinend schon lange völlig mit Erde zugeschüttet wurde.

Außerdem ist es offensichtlich mit einer Alarmanlage versehen. Man kann diese zwar nicht ohne Weiteres außer Kraft setzen, aber eine kurze Recherche nach dem Modell liefert, dass das System schon recht alt ist, und ein Kappen der Telefonleitung ein Aufkreuzen der Polizei verhindert. Ein Zerstörung der Anlage mit Gewalt vermeidet auch den alarmierenden Lärm. Bemerkt Dorothea ein Auslösen des Alarms, erhöht sich ihre Paranoia um 1, bei einer Zerstörung der Alarmanlage jedoch um 9. Unabhängig von der Alarmanlage, müssen *Schlosserarbeiten* oder rohe Gewalt angewandt werden, um das Haus zu betreten (und es geht im übernächsten Abschnitt weiter).

Ein 2 m hoher stacheldrahtbewehrter Maschendrahtzaun umgibt das Gelände, und wer dessen Nahtstelle zum Hauptgebäude betrachtet, sieht schnell, dass er mit der Alarmanlage verbunden ist. Mit *elektrischen Reparaturen* kann man mit einfachen Mitteln das Auslösen des Alarms vermeiden, aber in jedem Fall muss man *klettern*, um 1W2 Schaden durch den Stacheldraht zu vermeiden. Das Einreißen des Zauns ist zwar einfach, löst aber garantiert den Alarm aus. Die einfachste Möglichkeit, das Gelände ohne weitere Hilfsmittel und Auszulösen des Alarms zu betreten, aber ist das *Überklettern* des Haupthauses.

Auf dem kleinen Acker werden Kartoffeln angebaut, während auf den Beeten diverse Pflanzen

Dorothea – Mutters letzte Dienerin

1,65 m, 73 Jahre alt, sieht aber wie 20 aus, schlank, blond, schulterlange Haare, blaue Augen

ST 13 GR 10 IN 12 BI 16 TP 13
KO 15 GE 13 MA 11 ER 17 STA –

Fertigkeiten: Chemie 50%, elektrische Reparaturen 31%, Gesetzeskenntnisse 29%, Horchen 40%, Klettern 39%, Physik 27%, Schleichen 21%, Naturkunde 45%, Tarnen 52%, Überreden 23%, Überzeugen 48%, Verbergen 32%, Verborgenes Erkennen 30%, Verkleiden 81%

Angriffe: Faustschlag 50%, Schaden 1W3; Pistole 50%, Schaden 1W10; Schrotflinte 30%, Schaden 4W6/2W6/1W6 (10 m/20 m/50 m)

Dorothea zeigt zwar Emotionen, aber mit *Psychologie* oder *Verborgenes Erkennen* entlarvt man diese als aufgesetzt. Wähnt sie sich unbeobachtet, wirkt sie fast wie eine Maschine. Interesse von anderen Menschen an ihr oder ihren Aktivitäten versucht sie möglichst zu unterbinden. Ihre Intelligenz manifestiert sich umso mehr, je längerfristig sie planen kann.

Wird Dorothea angegriffen, beeilt sie sich, den Universalzünder zu betätigen. Danach versucht sie zu überleben um das Gelingen der Rache zu sichern. Um ihre (illegale) Pistole nicht erklären zu müssen, nutzt sie sie in der Öffentlichkeit nur bei Lebensgefahr und Schlimmerem. Die Schrotflinte verlässt ihren Stützpunkt in der Regel nicht, ist dort aber immer griffbereit. Dort improvisiert sie gegebenenfalls auch Waffen mit Sprengstoff, Brandmitteln u. Ä.

wachsen, unter denen der *Naturkundige* auch illegale und zur Herstellung von Drogen geeignete entdeckt, die aber geschickt vor Blicken von jenseits des Zauns verborgen sind. Gleiches gilt für die Pflanzen in den nicht alarmgesichterten, aber verschlossenen Gewächshäusern.

Dorothea leibhaftig

Dorotheas Tagesablauf besteht daraus, die mechanischen Zünder an einer Handvoll Sprengsätzen aufzuziehen, sich Angebote für Miet- oder Kaufwohnungen sowie Garagen im Bereich südlich des Bahnhofs anzuschauen und in ihrem Stützpunkt Sprengsätze herzustellen und vorzubereiten. Gele-

gentlich kümmert sie sich auch um den Gelderwerb mittels Pflanzenzucht oder Prostitution.

Zwischen Besuchen von Sprengstoffwohnungen oder falls sie Verfolger wittert, setzt sie eine andere Verkleidung auf, sodass man schon zweimal hinsehen oder *Verborgenes erkennen* muss, um zu bemerken, dass es sich um dieselbe Person handelt. Dieses tut sie im sichtgeschützten Laderaum des Kleintransporters, mit dem sie unterwegs ist.

Vermutet sie Verfolger, steigt ihre Paranoia um 1 – ist sie sich sicher, um 3. Gleiches passiert, falls sie jemand auf verdächtige Weise anspricht.

Eine öffentliche Ermordung Dorotheas zieht neben rechtlichen Konsequenzen nach sich, dass jemand den Zettel in ihrem Portemonnaie findet, der bittet „Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert“ zu verständigen und einen universalzündenden Anruf zu tätigen. Auch falls die Charaktere diesen Zettel entfernt haben, wird die Kanzlei innerhalb von 1W2 Werktagen von ihrem Tod erfahren und auftragsgemäß handeln. Auch bei einer unbemerkten Tötung Dorotheas o. Ä. verbleiben noch fünf Tage, bis die ersten mechanischen Zünder ihren Zweck erfüllen.

Wird sie gefangen, spricht Dorothea nur, falls sie eine Chance sieht, die Charaktere dahingehend zu überlisten, den Universalzünder auszulösen, z. B. bittet sie darum, jemanden anzurufen, der alles erklären könne. Folter lässt sie kalt.

Im Stützpunkt

Im gesamten Stützpunkt herrscht Unordnung: An jedem freien Fleck stapeln sich billige Nahrungsmittel, Sprengstoff in Fässern oder Kisten oder Brandmittel in Plastik. Staub, Spinnenweben und Schimmel gedeihen ungestört in den Ecken. Bemerkte Dorothea, dass Eindringlinge hier sind oder waren, steigt ihre Paranoia auf ∞ .

Sobald die Charaktere das Gebäude betreten haben, beginnt Mutter langsam alle Verbindungen zur Außenwelt mit ihren (äußeren) Tentakeln zu versperren. Dies geschieht zunächst langsam hinter Kisten und Wänden und entfernt von den Charakteren – lediglich mit *Horchen* vermutet man, nicht allein im Haus zu sein. Erst wenn sich die Charaktere anstellen, das Haus zu verlassen, agiert Mutter schnell und sichtbar. Falls sie sich bemühen, das Haus zu verlassen, geht sie zum Angriff über.

Betreten die Charaktere das Erdgeschoss durch die Vorder- oder Hintertür, finden sie sich in einem Flur wieder, von dem sie die Garage, ein Treppenhaus oder ein großes Labor erreichen können. In

letzterem stellt Dorothea Sprengstoffe und Brandmittel in größerem Maßstab her. Statt kleiner Reagenzgläser finden sich hier eher große Fässer und Kessel und mit *Chemie* weiß man auch sicher, was hier hergestellt wird. Im Flur findet sich auch der Sicherungskasten des Hauses sowie ein kleines Notstromaggregat.

Das Obergeschoss ist in mehrere kleine Räume unterteilt, die von einem kleinen Flur abzweigen. Der kleinste von ihnen beinhaltet Dorotheas Schlafstätte und „Arbeitszimmer“. Es gibt eine ziemlich alte und versifft Matratze, auf einem aktuellen Stadtplan sind alle Sprengsätze verzeichnet (mehr hierzu im Abschnitt „Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert“) und es liegen mehrere Stapel Bürokratie, Chemiebücher und Zettel auf dem Boden, unter anderem auch die Handouts 1–3. Schließlich ist hier noch ein Exemplar des Universalzünders: ein Metallkasten, der sowohl an eine Strom- als auch eine Telefonsteckdose angeschlossen ist. Er hat eine Antenne, einen durch eine Metallklappe geschützten großen roten Kopf und eine unbelegte Steckdose (an welche normalerweise der Zündmechanismus angeschlossen würde). Außerdem gibt es eine kleine Werkstatt mit einem fast fertigen mechanischen Zünder darin. Wer diesen untersucht, stellt fest, dass er gegen den Uhrzeigersinn aufgezo- gen wird, und kann, falls er *mechanische Reparaturen* beherrscht oder sich einen Tag damit beschäftigt, einen Weg finden, ihn zu entschärfen.

Am unteren Absatz der Kellertreppe befindet sich eine Tür, hinter der sich der hohe, zusammenhängende und von Säulen durchzogene Kellerraum befindet. Diesen nimmt Mutter mittlerweile zu großen Teilen ein, aber da der Raum dunkle Wände und keine Lichtquellen hat, sehen die Charaktere sie zunächst nicht, sofern sie keine Hochleistungsaschenlampe mit sich führen. Wer *Verborgenes erkennt*, bemerkt immerhin, dass Wurzeln und Äste alle Wände sowie die Decke des Raums bedecken, und wer *Horchen* schafft, ist sich sicher, dass sich hier noch etwas anderes bewegt. Nahe der Tür befinden sich noch ein weiterer Universalzünder und ein Kasten mit sämtlichen relevanten Schlüsseln. Sollten die Charaktere sich hieran zu schaffen machen, wird Mutter aggressiv. Dringen sie weiter in den Keller vor, gelangen sie in Reichweite der inneren Tentakel Mutters, die sich das Mahl nicht nehmen lässt. Fühlt Mutter sich ernsthaft bedroht oder entwischt ihr ein Charakter, wird sie den Universalzünder im Keller betätigen, sofern noch vorhanden.

Mutter – invalider Verschlinger

ST 30 GR 60 IN 8 Trefferpunkte 50
KO 40 GE 15 MA 20

Bewegungsweite: 0

Schadensbonus: 4W6

Angriffe: äußere Tentakel 25%, Schaden 1W6 + Würgen; innere Tentakel (im Keller) 60%, Schaden 1W6 + Sb + zum Maul Zerren; Maul 100%, Schaden Sb pro Runde

Panzerung: Nur Feuer und magische Waffen richten Schaden an.

Fertigkeiten: Horchen 30%, Wittern 40%

Stabilitätsverlust: Der Anblick der Tentakel kostet nur *Stabilität*, wenn sie sich bewegen oder *Biologie* oder *Naturkunde* gelingen, und zwar 1W2/1W8 STA. Der Anblick des Torsos kostet zusätzliche 1W4/1W12 STA.

Nur mit dem Tastsinn ihrer Tentakel kann Mutter Dinge außerhalb des Kellers mit einer für Angriffe reichenden Präzision wahrnehmen. Deshalb schlägt sie dort wild um sich, bis sie ein Opfer ergriffen hat, dass sie dann würgt und gegebenenfalls mit anderen Tentakeln schlägt. Im Keller ist ihre Wahrnehmung wesentlich besser und sie greift zielgerichtet an.

Fängt eines ihrer Tentakel Feuer, versucht sie dieses durch hektische Bewegungen zu löschen und gegebenenfalls mit anderen Tentakeln auszuschiessen. Gelingt dies binnen zehn Sekunden nicht, erschläft es und verbrennt langsam. Ein Brand ihres Torsos tötet Mutter nach zehn Minuten.

Ende

Spätestens im Forschungsinstitut können die Charaktere ausreichend Informationen gefunden haben, um das Inferno zu verhindern. Um einen mechanischen Zünder mit dem Wissen um seinen Aufbau erfolgreich zu entfernen, muss von einem Wurf auf *mechanische Reparaturen* und sechs Würfeln auf *Glück* wenigstens einer gelingen. (Als einfache Alternative darf bei einem einfachen Wurf keine 100 geworfen werden.)

Entscheiden sich die Charaktere, die Wohnungen weitestgehend unberührt zu lassen und die mechanischen Zünder selbst aufzuziehen, muss ihnen jedes Jahr mindestens einer von drei *Grup-*

penglückswürfen gelingen, damit keiner der Sprengsätze hochgeht. Außerdem verlieren sie wegen der ständigen Anspannung in jedem der ersten fünf Jahre 1W4 STA.

In jedem Fall sollten die Charaktere Dorothea töten oder einsperren und die Anweisung zur Universalzündung bei „Cordes, Cordes, Jakobs & Schubert“ berücksichtigen.

Die Charaktere können auch der Polizei (idealerweise anonym) Informationen zukommen lassen und diese die Arbeit für sie erledigen lassen. Inwiefern dieses von Erfolg gekürt sein wird und wieviel Stabilität die Charaktere hierdurch gewinnen (s. u.), muss der Spielleiter situationsbedingt entscheiden.

Jede weitere Explosion oder ein Auffinden einer Sprengstoffwohnung durch die Polizei bewirken, dass der Verdacht gegen Rifat letztendlich fallengelassen wird, wenn er auch noch einige Wochen in Untersuchungshaft verbringen muss.

Gelingt es den Charakteren, die Zerstörung der Stadt abzuwenden, gewinnen sie 4W6 STA. Vernichten sie Mutter, kommt 1W6 hinzu, aber für jede Explosion mit Opfern⁷ entfällt ein Würfel. Kommt es hingegen zum Inferno, verlieren die überlebenden Charaktere 4W6 STA. In diesem Fall haben sie gegebenenfalls eine Begegnung mit Nyarlathotep in Gestalt des schwarzen Mannes oder Pharaos, der das Inferno absegnend beobachtet und den Charakteren dankend zulächelt.

Ergänzungsmöglichkeiten

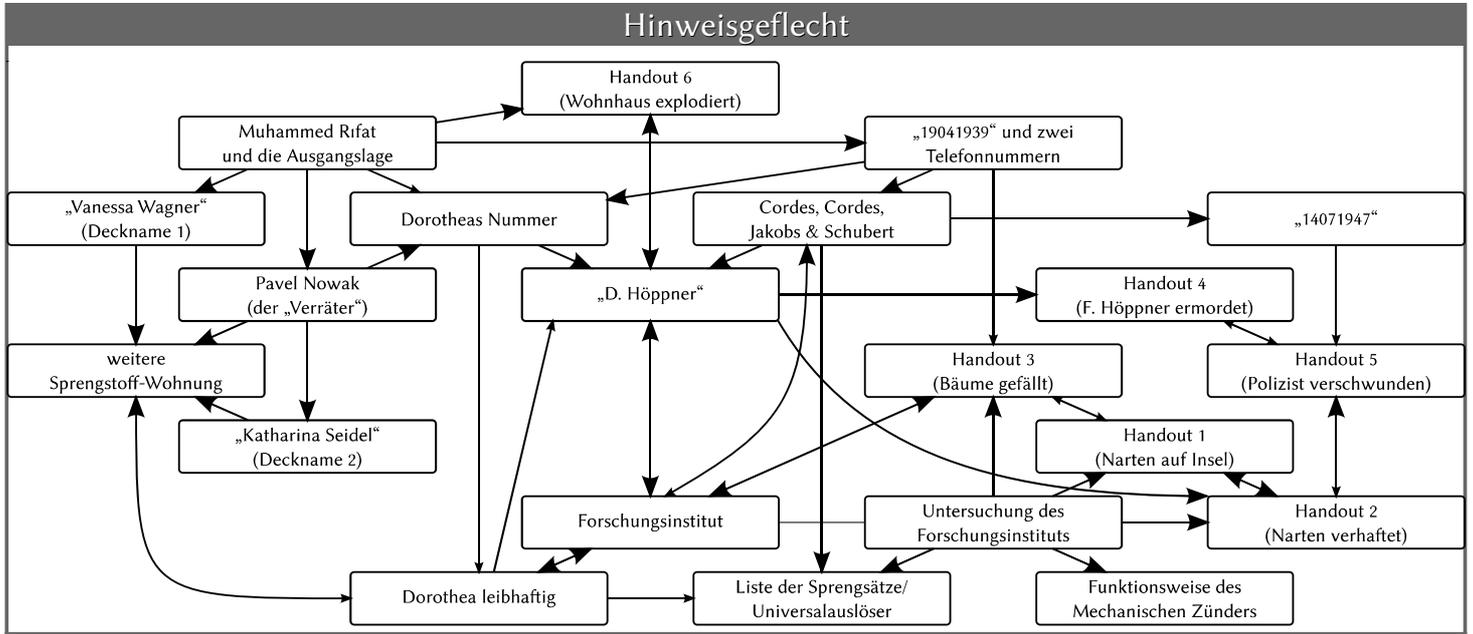
Es bietet sich natürlich an, dieses Abenteuer und eines mit Yamasai miteinander zu verbinden. Dorothea könnte z. B. regelmäßig an die N'che-guee gesendet haben oder gar die Geschichte „Yamasai“ bei sich herumfliegen haben.

⁷die Explosion am Anfang ausgenommen

EXPLODIERT

Unglückshaus	
Kevin Lehmann und Familie	
Muhammed Rifat	
Pavel Nowak	
Vanessa Wagner	Garagen

Rifat's Hinweise
Wagner: Prostituierte, (Besuch ließ nach), (Mobilfunknummer)
Nowak: fand Waffensammlung vor einem halben Jahr
Zettel mit Bitte, „1904139“ an zwei Nummern zu schicken.



Dorothea			
Trefferpunkte:	-2	-1	0 1 2
	3	4	5 6 7 8 9 10 11 12 13
Paranoia:	0	1	2 3 4 (5) 6
	7	8	9 10 11 12 13 14 15 16 17
Faustschlag	50	1W3	
Pistole	50	1W10	
Schrotflinte	30	4W6/2W6/1W6 (10 m/20 m/50 m)	
Horchen	40	Überreden	23
Klettern	39	Verbergen	32
Schleich.	21	Verb. Erken.	30
Tarnen	52	Verkleiden	81

Paranoia			
Ereignis	Paranoia	Verzögerung	
unbegründeter Anruf	1	—	
Einbruch bei C., C., J. & S.	2	1W2 Werkst.	
weitere Explosion	8	—	
Polizei entdeckt Wohnung und	kontaktiert D.	9	1W6 Tage
	hält es geheim	6	1W12 Tage
Wohnung wurde verändert	4	6	
Nachbarn bemerken etwas	4		—
D. vermutet Verfolger	1	—	
D. bemerkt Verfolger	3		—
Alarm ausgelöst	1	wenn bemerkt	
Alarmanlage zerstört	9		wenn bemerkt
Eindringlinge im Stützpunkt	∞	—	

Namen
Anke
Petra
Elisabeth
Maximilian
Hauke
Walter
Johannes
Voigt
Jaske
Schütte
Frehse
Brezowsky
Otten

Mutter			
Trefferpunkte:	0	4	8 12 16
	20	24	28 32 36 40 44 48 52 56 60
Stabilitätsverlust:	Tentakel	1W2/1W8	
	Torso	1W4/1W12	
äußere Tentakel	25	1W6 + Würgen	
innere Tentakel	60	5W6 + zum Maul	
Maul	100	4W6 pro Runde	
Horchen	30	Wittern	40

Explosion			
Entfernung	Schaden	Stabiverl.	Hörschaden
0 m – 10 m	∞	egal	egal
10 m – 20 m	∞	1W6	Taubheit
20 m – 30 m	4W6	1W4	Schwerhörigkeit
30 m – 50 m	2W6	1W3	Tinnitus / Überempfindlichkeit
50 m – 70 m	1W6	1W2	temporäre Schwerhörigkeit
70 m – 100 m	1W3	1	temporärer Tinnitus / Überempf.
eine Spalte tiefer durch:	Glück	Stabilität	Mund auf, Ohren zu
	stabile Wand und 10m Frischluft bis zur Explosion		

Handouts Friedrich Höppner ermordet aufgefunden

4	
2	
1	3
6	5

Polizei verhaftet ehemaligen Arbeiter noch am Abend – Motiv war offensichtlich Rache

Seine Tochter fand den Ingenieur gestern Nachmittag mit einem Küchenmesser erstochen in seinem Haus, die Wände mit Beschimpfungen beschmiert.

Wenige Stunden später nahm die Polizei Wilhelm G. fest, der während des Krieges als Zwangsarbeiter in Höppners Fabrik angestellt war und

das Opfer schon vor ein paar Monaten in der Öffentlichkeit beschimpft hatte. Seine Fingerabdrücke waren auch an der Mordwaffe zu finden. G. bestreitet die Tat und behauptet, dass ihm das Messer gestohlen wurde.

Dr.-Ing. Friedrich Höppner übernahm 1925 die Leitung der Höppner-Maschinenbauwerke von seinem

Vater und hatte sie seitdem inne. Während des Krieges wurden dort Komponenten für Kriegsschiffe hergestellt.

Höppner wurde 58 Jahre alt. Er hinterlässt eine Tochter. Seine Firma wird voraussichtlich von seinem langjährigen Stellvertreter Heinrich Hagemann weitergeführt.

Geisteskranker Rindsentführer gefaßt!

Degenerierter hielt junge Frau wohl jahrelang gefangen – D. Höppner weiterhin vermißt

Als Polizeikommissar Carsten Steffens gestern einem Hinweis nachging, daß die vermißte zehnjährige D. Höppner (wir berichteten) in Begleitung des schwachsinigen Dietrich Narten gesehen wurde, fand er in dessen Wohnung ein Bild des Schreckens vor:

In den völlig verwahrlosten Zimmern befand sich neben dem geistig Behinderten auch eine äußerst schmutzige und nackte junge Frau von etwa zwanzig Jahren. Sie war äußerst verängstigt und konnte nicht einmal sprechen, was nur dadurch erklärt werden konnte, daß sie über Jahre von Narten gefangengehalten und mißhandelt

wurde, während derer sie den Umgang mit richtigen Menschen gänzlich verlernte. Die Identität des Opfers, welches zur Zeit von Spezialisten untersucht und behandelt wird, konnte noch nicht geklärt werden – ebenso wie dieser Zustand unbemerkt bleiben konnte.

In Nartens Wohnungen befand sich weder eine ordentliche Schlaf- noch Kochgelegenheit, dafür aber Unmengen roher Kartoffeln und frischen Fleisches, von denen vermutet wird, daß er sie bei seiner Tätigkeit als Lagerarbeiter beim Großmarkt entwendet hat.

Von dem vermißten Mädchen fehlt derweil jegliche Spur. Als Narten mit ihr gesehen wurde, befand er sich auf

dem Weg zum Ufer statt zu seiner Wohnung, sodaß mit dem Schlimmsten gerechnet werden muß. Die Polizei bittet die Bevölkerung weiterhin um jeden Hinweis, der dem Auffinden des Mädchens dienlich sein könnte.

Narten hat seit seiner Festnahme kein Wort gesprochen, obwohl er nach Aussage von Mitarbeitern durchaus reden könne.

Der Oberbürgermeister zeigte sich entsetzt über die Tat und sah sie als Mahnung, endlich die Schwachsinigen und Asozialen angemessen zu kontrollieren und einzuschränken. Lesen Sie hierzu auch den Kommentar und Hintergrund.

Schwachsinziger von Insel gerettet

Gestern Nachmittag wurde der achtzehnjährige Dietrich N. von einem Boot der Waffenschußpolizei von einer der kleinen, bewaldeten Inseln gerettet, welche vor dem Hafen gelegen sind.

Was den bei seinen Eltern lebenden, geistig Zurückgebliebenen veranlaßte, dorthin zu schwimmen, blieb unklar, ebenso wie es ihm trotz seiner Behinderung gelang, das Eiland zu erreichen, welches für seine gefährlichen Strömungen berüchtigt ist: Vor fünfzehn Jahren waren in kurzem Abstand drei Jugendliche ertrunken aufgefunden worden, nachdem sie im Rahmen von Mutproben versucht hatten, die Insel schwimmend zu erreichen.

Spaziergänger bemerkten den jungen Mann, wie er schreiend und nackt am Ufer des Eilands saß, und verständigten die Polizei, welche umgehend ein Rettungsboot entsandte. Dessen Besatzung fand den Burschen völlig ausgekühlt, hilflos und unter Schock stehend vor und beförderte ihn umgehend zurück aufs Festland zu seinen Eltern. Währenddessen schrie er fast unentwegt, was die Sonntagsruhe vieler Bürger störte.

Die Eltern des Jungen waren sehr betroffen vom Zustand ihres Sohnes, der ansonsten durchaus in der Lage sei alleine einzukaufen.

Hafenausbau beginnt – erste Inseln gerodet

Noch vor dem zeremoniellen ersten Spatenstich fanden in den letzten Tagen die ersten Arbeiten im Rahmen der geplanten Hafenerweiterung statt. Dabei wurden die Bäume auf zwei Inseln gefällt, welche in Zukunft Schiffsleitanlagen beherbergen sollen.

Ein Mitarbeiter des Ernst-Haeckel-Instituts für Nutzpflanzenforschung entdeckte unter den abtransportierten Bäumen ein totes Exemplar einer noch unbekannteren Gattung, welches zur genaueren Untersuchung in die Forschungsanlage gebracht wurde.

Explosion erschüttert Südstadt

Wohnhaus vollständig zerstört – Großaufgebot der Feuerwehr – 5 Tote

Gestern um 3 Uhr morgens weckte ein heftiger Knall die Bewohner der Südstadt, und das Gebäude an der Bahnhofstraße 47 stürzte in sich zusammen. Die Nachbarhäuser erlitten starke Schäden und sind einsturzgefährdet.

Aus dem explodierten Gebäude konnten nur noch Leichen geborgen werden. Vier von ihnen konnten als die im ersten Stock lebende

Familie F. identifiziert werden. Die Identität einer weiteren stark entstellten Leiche ist noch nicht geklärt, aber vermutlich handelt es sich hierbei um die im Erdgeschoß wohnende D. Höppner. Eventuelle Angehörige oder Bekannte der Bewohner sind gebeten, sich bei der Polizei zu melden.

Wegen der andauernden Bergungsarbeiten an dieser Hauptver-

kehrsstraße ist noch bis zum Ende der Woche mit starken Behinderungen im Berufsverkehr zu rechnen. Die Polizei empfiehlt, bis dahin zum Fahrrad oder öffentlichen Verkehrsmitteln zu wechseln.

Als Ursache wird eine Gasexplosion angenommen. Lesen Sie die folgenden Seiten für Zeugenstimmen und Hintergründe.

Polizist verschwunden

Seit zwei Tagen wird Polizeihauptkommissar Carsten Steffens vermißt. Die Polizei vermutet eine Gewalttat und bittet um sachdienliche Hinweise. S. ist 53 Jahre alt, 1,75 m groß, schlank und trägt eine Brille. Er hat kurze graue Haare, braune Augen und einen Schnurrbart. Zuletzt gesehen wurde Steffens als er das Kommissariat am Dienstag gegen 18 Uhr verließ, wobei er seine Uniform trug.

Name: _____
 Beruf: Drogenbrauer
 Titel: —
 Ausbildung: Abitur, abgebrochenes Biologie-Studium
 Geschlecht: _____ Geburtstag: 21. Feb. 1980

Attribute und Rettungswürfe					
STärke	8	INtellekt	15	Idee	75
KOstitution	10	MA _{na}	12	Glück	60
GRöße	13	BIldung	15	Wissen	75
GESchick	15	ERscheinung	8	Schadensbonus	—

geistige Stabilität																	
Wahnsinn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Trefferpunkte								
tot	-2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19	

Magiepunkte								
bewusstlos	1	2	3	4				
	5	6	7	8	9	10	11	(12)
	13	14	15	16	17	18	19	20

Startwerte: Stabilität: MA×5 | Trefferpunkte: (KO+GR)/2 | Magiepunkte: MA
 Kraftprobe: Der Aktive würfelt auf 50 + 5×([aktives Attribut] - [passives Attribut]).
 Der Schadensbonus steigt mit ST+GR: 2-12: -1W6 | 13-16: -1W4 | 17-24: 0 | 25-32: +1W4

Angriffe									
	Grund	Bonus	Gesamt	Schaden	Hände	RW	Schuss	Fehlf.	
<input type="checkbox"/> Faustschlag	50	_____	_____	1W3 + Sb	1	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Kopfstoß	10	_____	_____	1W4 + Sb	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Fußtritt	25	_____	_____	1W6 + Sb	0	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Ringen	25	_____	_____	spezial	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Der Abbruch Deines Biologie-Studiums bewirkte eigentlich nur, dass Du nun Hartz IV statt BAföG beziehst. Deine eigentliche Geldquelle sind schon seit mehreren Jahren exotische Drogen, die Du in Deiner Wohnung zusammenbraust.

Fertigkeiten											
	Grund	Bonus	Gesamt		Grund	Bonus	Gesamt				
<input type="checkbox"/> Ansehen	15	_____	_____	<input type="checkbox"/> Orientierung	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Anthropologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Photographie	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Archäologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Pharmazie	01	29	_____				
<input type="checkbox"/> Astronomie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Physik	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE×2)	30	_____	_____	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-/Internetnutzung	25	25	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie	05	15	_____				
<input type="checkbox"/> Biologie	01	44	_____	<input type="checkbox"/> Reiten	05	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Buchführung	10	05	_____	<input type="checkbox"/> Schleichen	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Chemie	01	34	_____	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Computernutzung	01	14	_____	<input type="checkbox"/> Schwimmen	25	_____	_____				
Cthulhu-Mythos	—	_____	_____	<input type="checkbox"/> Springen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen	10	10	_____	<u>Sprachen</u>	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektronik	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Deutsch	75	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	30	20	_____	<input type="checkbox"/> Englisch	01	34	_____				
<u>Fahren</u>	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> Latein	01	34	_____				
<input type="checkbox"/> Auto	20	16	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Feilschen	05	35	_____	<input type="checkbox"/> Spurensuche	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Geologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Tarnen (etwas)	15	15	_____				
<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überreden	05	25	_____				
<input type="checkbox"/> Gesetzeskennntnisse	05	35	_____	<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	15	_____				
<u>Handwerk</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verbergen (sich)	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verborgenes Erkennen	25	15	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verkleiden	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Horchen	25	_____	_____	<u>Waffen</u>	—	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Kampfsportart	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Faustfeuerwaffe	20	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Klettern	23	_____	_____	<input type="checkbox"/> Gewehr	25	_____	_____				
<u>Kunst</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinengewehr	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinenpistole	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schrotflinte	30	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen	20	10	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Medizin	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Werfen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Naturkunde	10	20	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Okkultismus	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				

Name: _____
 Beruf: GEZ-Vertreter / Betrüger
 Titel: —
 Ausbildung: Realschulabschluss
 Geschlecht: _____ Geburtstag: 18. Jun. 1973

Attribute und Rettungswürfe

STärke	12	INtellekt	11	Idee	55
KONstitution	14	MA _{na}	15	Glück	75
GRöße	10	BIldung	13	Wissen	65
GESchick	8	ERscheinung	16	Schadensbonus	—

geistige Stabilität

Wahnsinn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Trefferpunkte

tot	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19

Magiepunkte

bewusstlos	1	2	3	4			
5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	(15)	16	17	18	19	20

Startwerte: Stabilität: MA×5 | Trefferpunkte: (KO+GR)/2 | Magiepunkte: MA
Kraftprobe: Der Aktive würfelt auf 50 + 5×([aktives Attribut]-[passives Attribut]).
 Der Schadensbonus steigt mit ST+GR: 2-12: -1W6 | 13-16: -1W4 | 17-24: 0 | 25-32: +1W4

Angriffe

	Grund	Bonus	Gesamt	Schaden	Hände	RW	Schuss	Fehlf.
<input type="checkbox"/> Faustschlag	50	_____	_____	1W3 + Sb	1	0	—	—
<input type="checkbox"/> Kopfstoß	10	_____	_____	1W4 + Sb	2	0	—	—
<input type="checkbox"/> Fußtritt	25	_____	_____	1W6 + Sb	0	0	—	—
<input type="checkbox"/> Ringen	25	_____	_____	spezial	2	0	—	—
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Nachdem Du wegen Betrugs an älteren Mitbürgern einige Jahre in Haft verbringen musstest, ist Dir die Rehabilitation erfolgreich geglückt und Du kannst Charme und Überredungskünste nun legal als „freier Mitarbeiter im Außendienst der Gebühren-einzugszentrale der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten auf Provisionsbasis“ einsetzen.
 Das heißt aber nicht, dass Du eine Möglichkeit ausschlagen würdest, Deinem alten „Gewerbe“ nachzugehen.

Fertigkeiten

	Grund	Bonus	Gesamt		Grund	Bonus	Gesamt
<input type="checkbox"/> Ansehen	15	_____	_____	<input type="checkbox"/> Orientierung	10	15	_____
<input type="checkbox"/> Anthropologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Photographie	10	_____	_____
<input type="checkbox"/> Archäologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Pharmazie	01	_____	_____
<input type="checkbox"/> Astronomie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Physik	01	_____	_____
<input type="checkbox"/> Ausweichen	16	12	_____	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse	01	_____	_____
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-/Internetnutzung	25	_____	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie	05	45	_____
<input type="checkbox"/> Biologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Reiten	05	_____	_____
<input type="checkbox"/> Buchführung	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schleichen	10	_____	_____
<input type="checkbox"/> Chemie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten	01	_____	_____
<input type="checkbox"/> Computernutzung	01	19	_____	<input type="checkbox"/> Schwimmen	25	_____	_____
Cthulhu-Mythos	—	_____	_____	<input type="checkbox"/> Springen	25	_____	_____
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen	10	20	_____	<u>Sprachen</u>	01	_____	_____
<input type="checkbox"/> Elektronik	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Deutsch	65	15	_____
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	30	_____	_____	<input type="checkbox"/> Englisch	01	34	_____
<u>Fahren</u>	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Auto	20	20	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Feilschen	05	10	_____	<input type="checkbox"/> Spurensuche	10	_____	_____
<input type="checkbox"/> Geologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Tarnen (etwas)	15	_____	_____
<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse	20	10	_____	<input type="checkbox"/> Überreden	05	55	_____
<input type="checkbox"/> Gesetzeskennntnisse	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	25	_____
<u>Handwerk</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verbergen (sich)	10	25	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verborgenes Erkennen	25	45	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verkleiden	01	_____	_____
<input type="checkbox"/> Horchen	25	20	_____	<u>Waffen</u>	—	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kampfsportart	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Faustfeuerwaffe	20	_____	_____
<input type="checkbox"/> Klettern	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> Gewehr	25	_____	_____
<u>Kunst</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinengewehr	15	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinenpistole	15	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schrotflinte	30	_____	_____
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Medizin	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Werfen	25	_____	_____
<input type="checkbox"/> Naturkunde	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Okkultismus	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____

Name: _____
 Beruf: Hacker / Betrüger
 Titel: —
 Ausbildung: Abitur
 Geschlecht: _____ Geburtstag: 19. Jan. 1968

Attribute und Rettungswürfe					
STärke	10	INtellekt	16	Idee	80
KO _n stitution	9	MA _{na}	8	Glück	40
GRöße	10	BIldung	17	Wissen	85
GEschick	16	ERscheinung	9	Schadensbonus	—

geistige Stabilität																
Wahnsinn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Trefferpunkte							
tot	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	(10)	11
12	13	14	15	16	17	18	19

Magiepunkte							
bewusstlos	1	2	3	4			
5	6	7	(8)	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20

Startwerte: Stabilität: MA×5 | Trefferpunkte: (KO+GR)/2 | Magiepunkte: MA
 Kraftprobe: Der Aktive würfelt auf 50 + 5×([aktives Attribut]–[passives Attribut]).
 Der Schadensbonus steigt mit ST+GR: 2–12: –1W6 | 13–16: –1W4 | 17–24: 0 | 25–32: +1W4

Angriffe									
	Grund	Bonus	Gesamt	Schaden	Hände	RW	Schuss	Fehlf.	
<input type="checkbox"/> Faustschlag	50	_____	_____	1W3 + Sb	1	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Kopfstoß	10	_____	_____	1W4 + Sb	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Fußtritt	25	_____	_____	1W6 + Sb	0	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Ringen	25	_____	_____	spezial	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Sportbogen	40	10	_____	1W6	2	20 m	—	99	
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Seit dem Platzen der Internet-Blase bist Du offiziell selbständiger Web-Designer, verdienst aber mehr damit, Internet-Ausdruckern das Geld aus der Tasche bzw. vom Bankkonto zu ziehen.

Fertigkeiten											
	Grund	Bonus	Gesamt		Grund	Bonus	Gesamt				
<input type="checkbox"/> Ansehen	15	_____	_____	<input type="checkbox"/> Orientierung	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Anthropologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Photographie	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Archäologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Pharmazie	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Astronomie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Physik	01	04	_____				
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE×2)	32	_____	_____	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-/Internetnutzung	25	25	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie	05	15	_____				
<input type="checkbox"/> Biologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Reiten	05	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Buchführung	10	32	_____	<input type="checkbox"/> Schleichen	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Chemie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Computernutzung	01	79	_____	<input type="checkbox"/> Schwimmen	25	_____	_____				
Cthulhu-Mythos	—	_____	_____	<input type="checkbox"/> Springen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen	10	45	_____	<u>Sprachen</u>	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektronik	01	31	_____	<input type="checkbox"/> Deutsch	85	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	30	_____	_____	<input type="checkbox"/> Englisch	01	69	_____				
<u>Fahren</u>	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Auto	20	15	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Feilschen	05	25	_____	<input type="checkbox"/> Spurensuche	10	10	_____				
<input type="checkbox"/> Geologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Tarnen (etwas)	15	10	_____				
<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse	20	45	_____	<input type="checkbox"/> Überreden	05	25	_____				
<input type="checkbox"/> Gesetzeskennntnisse	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	15	_____				
<u>Handwerk</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verbergen (sich)	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verborgenes Erkennen	25	15	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verkleiden	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Horchen	25	_____	_____	<u>Waffen</u>	—	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Kampfsportart	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Bogen	10	30	_____				
<input type="checkbox"/> Klettern	26	_____	_____	<input type="checkbox"/> Faustfeuerwaffe	20	_____	_____				
<u>Kunst</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Gewehr	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinengewehr	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinenpistole	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schrotflinte	30	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Medizin	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Werfen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Naturkunde	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Okkultismus	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				

Name: _____

Beruf: Prostituierte / Einbrecherin

Titel: —

Ausbildung: Hauptschulabschluss

Geschlecht: weiblich **Geburtstag:** 9. Dez. 1984

Attribute und Rettungswürfe					
STärke	10	INtellekt	10	Idee	50
KOstitution	13	MA _{na}	10	Glück	50
GRöße	10	BIldung	12	Wissen	60
GESchick	15	ERScheinung	17	Schadensbonus	—

geistige Stabilität															
Wahnsinn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

Trefferpunkte							
tot	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19

Magiepunkte							
bewusstlos	1	2	3	4			
5	6	7	8	9	(10)	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20

Startwerte: Stabilität: MA×5 | Trefferpunkte: (KO+GR)/2 | Magiepunkte: MA
Kraftprobe: Der Aktive würfelt auf 50 + 5×([aktives Attribut] - [passives Attribut]).
 Der **Schadensbonus** steigt mit ST+GR: 2-12: -1W6 | 13-16: -1W4 | 17-24: 0 | 25-32: +1W4

Angriffe									
	Grund	Bonus	Gesamt	Schaden	Hände	RW	Schuss	Fehlf.	
<input type="checkbox"/> Faustschlag	50	_____	_____	1W3 + Sb	1	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Kopfstoß	10	_____	_____	1W4 + Sb	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Fußtritt	25	_____	_____	1W6 + Sb	0	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Ringen	25	_____	_____	spezial	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Kleinstpistole	20	_____	_____	1W6	1	20 m	7	99	
<input type="checkbox"/> _____									

Etwas Sinnvolles hast Du nie gelernt und so schlägst Du Dich mit Prostitution, Diebstahl und Einbrüchen (gerne auch bei Freiern) durch's Leben. Dabei gelingt es Dir immerhin, mehrere Monate von akuter Geldnot entfernt zu sein.

Fertigkeiten											
	Grund	Bonus	Gesamt		Grund	Bonus	Gesamt				
<input type="checkbox"/> Ansehen	15	_____	_____	<input type="checkbox"/> Orientierung	10	15	_____				
<input type="checkbox"/> Anthropologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Photographie	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Archäologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Pharmazie	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Astronomie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Physik	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE×2)	30	_____	_____	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-/Internetnutzung	25	_____	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie	05	25	_____				
<input type="checkbox"/> Biologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Reiten	05	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Buchführung	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schleichen	10	35	_____				
<input type="checkbox"/> Chemie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten	01	49	_____				
<input type="checkbox"/> Computernutzung	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schwimmen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos	—	_____	_____	<input type="checkbox"/> Springen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen	10	_____	_____	<u>Sprachen</u>	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektronik	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Muttersprache (BI×5)	60	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	30	16	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<u>Fahren</u>	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Feilschen	05	25	_____	<input type="checkbox"/> Spurensuche	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Geologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Tarnen (etwas)	15	35	_____				
<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überreden	05	35	_____				
<input type="checkbox"/> Gesetzeskennntnisse	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	15	_____				
<u>Handwerk</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verbergen (sich)	10	50	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verborgenes Erkennen	25	25	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verkleiden	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Horchen	25	10	_____	<u>Waffen</u>	—	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Kampfsportart	01	05	_____	<input type="checkbox"/> Faustfeuerwaffe	20	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Klettern	25	_____	_____	<input type="checkbox"/> Gewehr	25	_____	_____				
<u>Kunst</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinengewehr	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinenpistole	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schrotflinte	30	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Medizin	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Werfen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Naturkunde	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Okkultismus	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				

Name: _____
Beruf: Türsteher / Einbrecher
Titel: —
Ausbildung: Schlosserlehre
Geschlecht: männlich **Geburtstag:** 5. Nov. 1960

Attribute und Rettungswürfe					
STärke	15	INtellekt	9	Idee	45
KO ⁿ stitution	15	MA ^{na}	10	Glück	50
GRöße	16	BIldung	14	Wissen	70
GEschick	13	ERscheinung	12	Schadens ^b onus	1W4

geistige Stabilität																
Wahnsinn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Trefferpunkte							
tot	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	(16)	17	18	19

Magiepunkte							
bewusstlos	1	2	3	4			
5	6	7	8	9 (10)	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	20

Startwerte: Stabilität: MA×5 | Trefferpunkte: (KO+GR)/2 | Magiepunkte: MA
Kraftprobe: Der Aktive würfelt auf 50 + 5×([aktives Attribut] - [passives Attribut]).
 Der **Schadensbonus** steigt mit ST+GR: 2-12: -1W6 | 13-16: -1W4 | 17-24: 0 | 25-32: +1W4

Angriffe									
	Grund	Bonus	Gesamt	Schaden	Hände	RW	Schuss	Fehlf.	
<input type="checkbox"/> Faustschlag	50	25	_____	1W3 + Sb	1	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Kopfstoß	10	35	_____	1W4 + Sb	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Fußtritt	25	15	_____	1W6 + Sb	0	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Ringen	25	35	_____	spezial	2	0	—	—	
<input type="checkbox"/> Teleskopschlagstock	45	10	_____	1W6 + Sb	1	0	—	99	
<input type="checkbox"/> _____			_____						

Nachdem die Werft, in der Du als Schlossergeselle arbeitest, pleite ging, hast Du Dein Leben mit Türsteher- und ähnlichen Sicherheitsjobs finanziert, hast aber auch schon das ein oder andere Metall im Rahmen eines Einbruchs bearbeitet.

Fertigkeiten											
	Grund	Bonus	Gesamt		Grund	Bonus	Gesamt				
<input type="checkbox"/> Ansehen	15	_____	_____	<input type="checkbox"/> Orientierung	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Anthropologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Photographie	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Archäologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Pharmazie	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Astronomie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Physik	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE×2)	26	04	_____	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-/Internetnutzung	25	_____	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie	05	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Biologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Reiten	05	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Buchführung	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schleichen	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Chemie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten	01	64	_____				
<input type="checkbox"/> Computernutzung	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Schwimmen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos	—	_____	_____	<input type="checkbox"/> Springen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen	10	25	_____	<u>Sprachen</u>	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Elektronik	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Deutsch	70	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	30	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<u>Fahren</u>	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Auto	20	30	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> LKW	20	25	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Feilschen	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Spurensuche	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Geologie	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Tarnen (etwas)	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse	20	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überreden	05	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Gesetzeskennntnisse	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	_____	_____				
<u>Handwerk</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verbergen (sich)	10	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten	05	47	_____	<input type="checkbox"/> Verborgenes Erkennen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Verkleiden	01	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Horchen	25	_____	_____	<u>Waffen</u>	—	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Kampfsportart	01	_____	_____	<input type="checkbox"/> Faustfeuerwaffe	20	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Klettern	28	_____	_____	<input type="checkbox"/> Gewehr	25	_____	_____				
<u>Kunst</u>	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Knüppel	25	20	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinengewehr	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Maschinenpistole	15	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen	20	35	_____	<input type="checkbox"/> Schrotflinte	30	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Medizin	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> Werfen	25	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Naturkunde	10	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				
<input type="checkbox"/> Okkultismus	05	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____				