

EUROPA INFERNA

das dystopische Near-Future
Fantasypunk Rollenspiel

SPIELLEITERHANDBUCH

VERSION 1.00

[DOWNLOAD \(SUPPORT\)](#)



EUROPA INFERNA

das dystopische near-future
Fantasypunk Rollenspiel

Ralph Bolanz

1. Auflage, 2024

ISBN 978-3-948084-09-7

Impressum

Perdakon Verlag Freiburg i.Br. UG (haftungsbeschränkt)

Etmattenstraße 24

79112 Freiburg

Alle Rechte vorbehalten

Druck

WIRmachenDRUCK GmbH


Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang, Deutschland

www.perdakon-verlag.de



INHALT

- 1 DER SCHWARZE PETER GEHÖRT DIR** S. 7-14
Grundlagen des Spielleitens
- 2 WÜRFELSTATISTIKEN** S. 15-15
Mindestwürfe bei EUROPA INFERNA verstehen und anwenden
- 3 ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFENANSTIEG** S. 16-18
Erfahrungspunkte richtig vergeben und Nachteile wegkaufen
- 4 FREUNDE DES CHARAKTERS** S. 19-21
Machtfaktor und Macht der Freunde, Freunde als Spielleiterhilfe
- 5 BLICK HINTER DIE KULISSEN** S. 22-27
Die Sphären, Mächte im Hintergrund: die Ewigen und ihre Streitmächte
- 6 DIE GANZE WAHRHEIT** S. 28-32
Monte Inferna, Tore in eine andere Welt, Abnos, Drifter und Horrors
- 7 H.A.S.S.** S. 33-41
Geschichte, Aufbau, Befugnisse, Persönlichkeiten, Ausrüstung
- 8 SCH.I.L.D.** S. 42-46
Geschichte, Aufbau, Befugnisse, Persönlichkeiten, Ausrüstung
- 9 SP.E.E.R.** S. 47-55
Geschichte, Aufbau, Befugnisse, Persönlichkeiten, Ausrüstung
- 10 DIE WELT** S. 56-74
Die Norsk, Wrotisława, Napoleonischer Bund, Südbund und was man über den Rest der Welt weiß



11 DRIFTER UND HORRORS	S. 75-83
Bekannte Drifter und ihre Eigenschaften, Horrors zum selber bauen	
12 ENTWICKLUNGEN	S. 84-89
Technologie selber entwickeln und Spieler bei der Fertigkeit <i>Ingenieur</i> unterstützen, Mindestwürfe bei neuen Technologien und Blaupausen	
13 ENTWICKLE DEINE ABENTEUER	S. 90-103
Tipps zur Entwicklung eigener Abenteuer, Strategien für konsistente Abenteuer, Abenteuerideen und Charaktere ins Abenteuer bringen	
14 KURZABENTEUER: DUNKLER ALS FINSTERNIS	S. 104-148
Einführungsabenteuer für Charaktere Stufe 1	
15 INDEX	S. 149-151
Stichwortsuche	

WIDMUNG

Ich möchte dieses Spielleiterbuch all den jungen Spielleitern widmen, die gerade ihren ersten Schritt zu einem fantastischen, aufregenden und unvergesslichen Hobby begonnen haben: Pen & Paper-Rollenspiel.

Jeder von uns hat mal klein angefangen und das einzige Ziel welches du dir setzen solltest ist niemals aufzugeben. Es wird Zeit und vor allem viel Erfahrung brauchen, bis du eine Abenteuergruppe wie ein Profi lenken kannst, deinen Spielern den Spaß und die Spannung schenkst, die sie suchen und vor allem, bis du in der Lage bist große Geschichten zu erzählen, die niemals vergessen werden.

Aber denk immer daran, die unvergesslichen Momente sind nicht unbedingt jene, in denen dein komplexer Plot schließlich seine Flügel entfaltet, sondern die Momente, in welchen deine Spieler den größten Spaß hatten.

Um den nachfolgenden Text so übersichtlich wie möglich zu halten, verzichten wir auf geschlechterspezifische Benennungen. Begriffe wie »Spieler« und »Charakter« sind im generischen Maskulinum gemeint und werden für Menschen jedweden Geschlechts und jeder Orientierung verwendet.



GEHEIM

SPIELLEITERHANDBUCH



NUR FÜR DEN
SPIELLEITER!



An die Spieler

Lieber Spieler, dieses Buch ist alleine dem Spielleiter vorbehalten. In diesem Werk werden wichtige Dinge für den Spielleiter beschrieben, die von der Auslegung der Regeln über die Erschaffung eigener Abenteuer bis hin zu den Hintergründen von EUROPA INFERNA reichen.

Damit du maximalen Spielspaß in dieser Welt hast, wollen wir dich vor dem Wissen in diesem Buch bewahren. Für dich und deinen Charakter ist es viel schöner, diese dystopische und von Intrigen durchzogene Welt selbst zu entdecken, zu erleben, was hinter dem Vorhang vor sich geht, und welche Rolle dein Charakter auf der Bühne des Lebens spielt.

Verdirb dir also nicht den Spaß, sei einmal selbstsüchtig und lies nicht weiter.





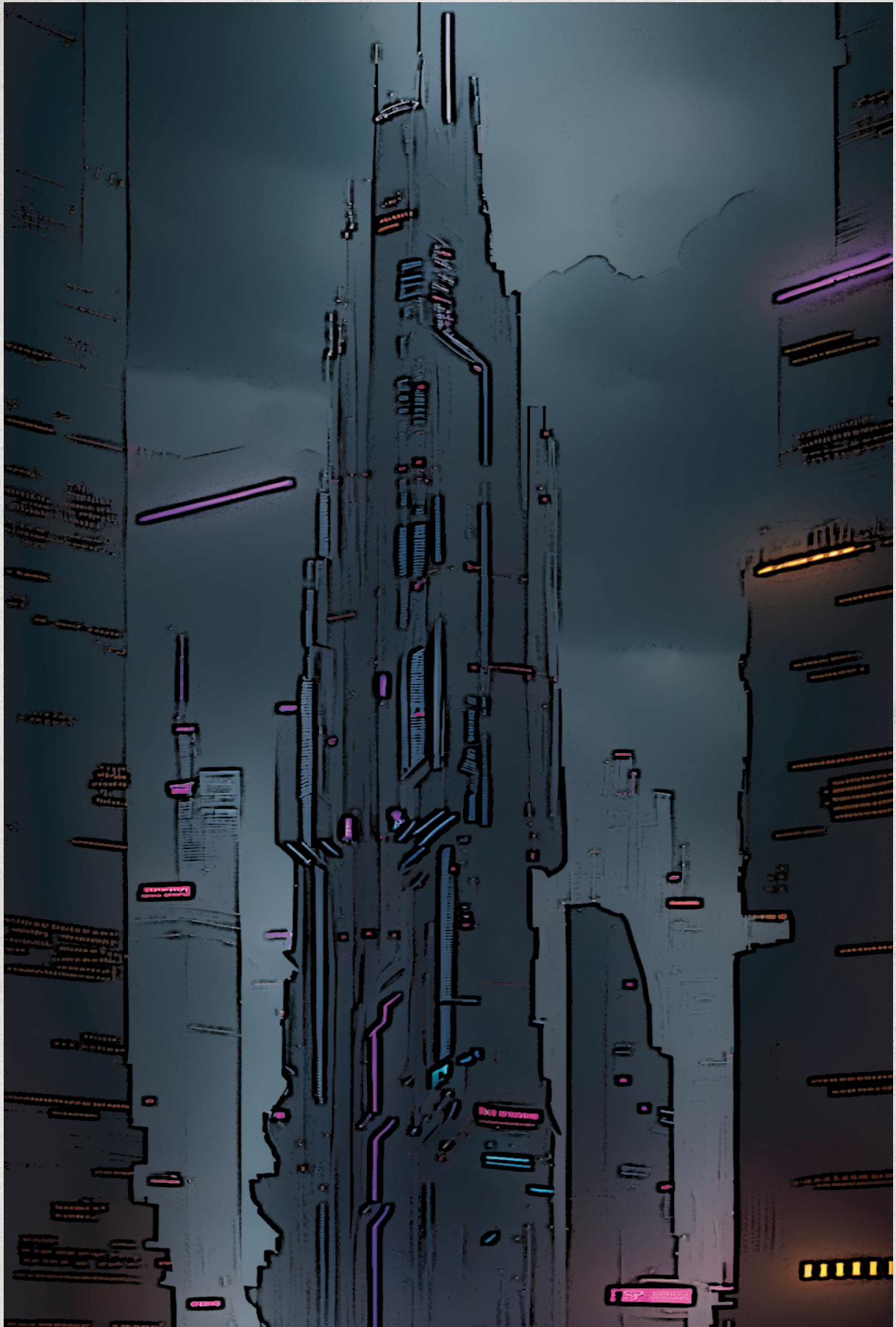
Diese Welt gehört dir!

Du bist ihr Behüter und Bewahrer!

Lass dir von Keinem Vorschriften machen!

Denn du bist an allem Schuld!

Ich heiße dich willkommen, Spielleiter!





1 DER SCHWARZE PETER GEHÖRT DIR!

1-1 VON SPIELLEITER ZU SPIELLEITER

Hallo Spielleiter, mein Name ist Ralph und ich führe dich durch das **SPIELLEITER-HANDBUCH** von EUROPA INFERNA. Wenn du ein erfahrener Rollenspieler bist und bereits häufig gespielleitet hast, kannst du dieses Kapitel geflissentlich überspringen. Es ist für Anfänger in der Rollenspiel-Szene gedacht und beschreibt die Sichtweise eines langgedienten Spielleiters.

Damit wir uns auch richtig kennenlernen, möchte ich mich dir kurz vorstellen. Ich habe 1996 mit 14 Jahren zum ersten Mal an einem amerikanischen High-Fantasy Pen & Paper Rollenspiel teilgenommen und war davon total begeistert. Es folgten wohlbekannte deutsche Systeme, die bereits seit den 80er-Jahren auf dem Markt sind und später weitere Fantasy, Cyberpunk, Dystopie und Science-Fiction Systeme, von welchen ich viele spielleitete (meisterte, wie man auch sagt). In dieser Zeit hatte ich fantastische Charaktere, an die ich mich immer wieder gerne zurückerinnere, Spielabende voller Spaß, Trübsal, Spannung, Action, Popcorn und Dramatik. Aber vor allem hatte ich gute Freunde, von denen ich die meisten noch immer meine Freunde nennen darf.

Es ist dieses Wechselbad der Gefühle, das Rollenspiel so populär gemacht hat und bis heute seinen Reiz auf die Jugend und auf die ewig jung Gebliebenen auswirkt. Mögen die Computer-Rollenspiele und MMORPGs dem klassischen Rollenspiel etwas Wasser abgegraben haben, so sind Pen & Paper und Live-Rollenspiele bis heute beliebt und in ihrer persönlichen, freundschaftlichen und fantasiefördernden Art doch etwas ganz Anders als ihre digitalen Pendanten. Wenn dies nicht dein erstes Erlebnis als Spielleiter ist und du schon verschiedene Systeme gespielt hast, wirst du schnell feststellen, dass dieses **SPIELLEITERHANDBUCH** anders aufgebaut ist als in anderen Systemen. Manche Rollenspiele haben keine zusätzlichen Informationen für den Spielleiter, bei wieder anderen sind es separate Bücher, die voller Zusatzregeln stecken.

Im Buch des Spielleiters von EUROPA INFERNA will ich dir diese Welt näher bringen, Dinge verraten, die im **GRUNDREGELWERK** mit Absicht verschwiegen werden und versuchen,

mein Wissen als Spielleiter zu vermitteln. Es gibt so viele Fettnäpfchen beim Spielleiten und vermutlich bin ich in fast alle davon hineingetreten. Das ist aber auch nichts Schlimmes. Ich kenne keinen Spielleiter, dessen Abenteuer und Spielleitung von Beginn an exzellent war. Vielmehr war es bei allen ein langer Lernprozess, was man tun darf und was man lieber unterlassen sollte. Hab deswegen keine Angst Fehler zu machen, solange du bereit bist daraus zu lernen.

1-2 ROLLENSPIEL IST MEHR ALS DU DENKST


Du hast dich also freiwillig gemeldet oder wurdest freiwillig gemeldet? Sei froh, denn die Position des Spielleiters macht mindestens genau so viel Spaß wie die des Charakterspielers; nur auf einer anderen Ebene. Während für den Charakterspieler sein Charakter der Mittelpunkt der Welt ist, stehen dir Milliarden von Charakteren zur Auswahl, die du spielen darfst, die Welt verneigt sich zu deinen Füßen und selbst die machtvollsten Individuen von EUROPA INFERNA werden nach deiner Pfeife tanzen. Beginnt der Höhenflug bereits?

Deine Position ist die einzig unerlässliche. Charakterspieler können wegen Krankheit und Urlaub ausfallen, manche verlassen die Gruppe, neue kommen hinzu, doch ohne den Spielleiter ist die Gruppe nicht spielfähig. Du bist der Kit, welcher die Welt zusammenhält und mehr noch, du bist die Essenz dieser Welt. Aber vergiss nicht: Mit einer solchen Macht kommt auch eine große Verantwortung auf dich zu...

Rollenspiel mag vordergründig ein Zeitvertreib sein, doch hinter den Kulissen ist es ein komplexes Netzwerk aus Wünschen und Ängsten, Spaß und Dramatik, Spannung und Freude, Hoffnungen und Träumen, aber vor allem eine Suche nach dem Abenteuer.

1-3 DEINE AUFGABE, DEINE VERANTWORTUNG

Deine Aufgabe ist ziemlich einfach gesagt: Sorge dafür, dass alle Mitspieler ihren Spaß haben. So einfach man dies dahinsagen kann, so schwierig



ist es, diese Mission umzusetzen. Vor dir sitzen vermutlich 3 bis 6 Spieler mit dem Wunsch, ein fantastisches Abenteuer zu erleben. Sie wollen keine ausgelutschten Geschichten aus Filmen nachspielen, keine Standardbedrohungen besiegen und sich nicht mit albernen Kinderrätseln herumärgern. Was sie von dir erwarten, ist nicht weniger als ein verrücktes, innovatives, lustiges, dramatisches Abenteuer, in welchem sie der Held oder Antiheld sein dürfen. Klingt einfach? Ist es aber nicht.

Obwohl jeder Spieler beim Rollenspiel die Verantwortung für einen spaßigen Abend trägt, fällt ein langweiliger oder deprimierender Abend immer wieder auf das Abenteuer und damit auf dich zurück. Deshalb kann man deine Optionen leicht zusammenfassen: Haben alle Spieler großen Spaß gehabt, so war es ein schöner Abend. War der Abend langweilig oder ist unschön verlaufen, war es deine Schuld.

Das mag nicht fair klingen, doch es ist auch nicht ganz falsch. Ich habe es während Hunderter Spielabende vielleicht 5-mal erlebt, dass die Gruppe eine so miese Grundstimmung besaß, dass ich selbst mit dem bestpräparierten, komischsten und spannendsten Abenteuer keine Chance gehabt hätte. Die anderen Abende ohne glückliche Gesichter gehen zu nicht kleinen Teilen auf meine Abenteuer zurück.


Natürlich machen Spielleiter nicht absichtlich schlechte oder langweilige Abenteuer, doch auch wir haben manchmal schlechte Tage, sind mit den Gedanken nicht beim Spiel oder haben schlicht keine Zeit, das Abenteuer gut vorzubereiten. Was nach einem langen und stressigen Arbeitstag oft fehlen kann, ist das Vermögen, sich in die Spieler einzufühlen und zu erkennen, was sie erwarten, eine wichtige Fertigkeit für Spielleiter, die Beobachtungsgabe, ein aufmerksames Gehör und Einfühlungsvermögen voraussetzt. Im Nachfolgenden möchte ich dir zeigen, was du über Spieler und Gruppen lernen kannst, wenn du dich auf sie einlässt.

1-4 VON FLUFFSPIELERN UND POWERGAMERN

Ich habe noch keine zwei Spieler erlebt, die ihre Charaktere auf die gleiche Weise spielten, die gleichen Anforderungen an ein Abenteuer hatten oder auf spezifische Situationen in gleicher Weise reagierten. Man könnte also sagen, dass genau

wie jeder Mensch seine Einzigartigkeit besitzt, jeder Spieler auf seine einzigartige Weise spielt. Das macht Sinn, denn die meisten unter ihnen sind Menschen. Und doch gibt es Gemeinsamkeiten, die dir helfen können, besser mit deinen Spielern umzugehen.

Betrachten wir nur mal ihre Spielweise. Es gibt zwei Extreme, die beim Rollenspiel sofort ins Auge stechen: Fluffspieler und Powergamer. Echte Fluffspieler haben sich intensive Gedanken über den Hintergrund ihres Charakters gemacht. Sie können dir sagen, wie die Eltern des Charakters und seine zwei jüngeren Geschwister heißen, auf welche Schule der Charakter ging und wie die Farbe seines Autos ist. Aber noch mehr, sie können dir sagen, unter welchen Gesichtspunkten sich ihr Charakter für dieses Fahrzeug entschieden hat und welche Geschmacksrichtung das Duftbäumchen hat, das am Rückspiegel hängt. Fluffspieler erwecken ihre Charaktere so sehr zum Leben, dass du als Spielleiter das Gefühl bekommen könntest, dass es sich um einen guten Freund des Spielers handelt. Und damit würdest du auch nicht ganz falschliegen. Wenn man Rollenspiel als Kunst betrachtet, haben gute Fluffspieler einen meisterlichen Grad darin erreicht. Sie spielen emotional, fiebern und leiden mit ihrem Charakter mit, können die Höhepunkte des Sieges und die tiefen Täler der Niederlage körperlich fühlen und übertragen nicht selten ihre eigenen Wünsche und Träume in ihren Charakter. Was wie ein wirklich gutes Rollenspiel klingt, ist für dich als Spielleiter jedoch nicht immer unproblematisch. Die Charaktere von Fluffspielern verlangen viel Interaktion und Aufmerksamkeit des Spielleiters. Du musst versuchen, die Rollenspieltiefe in gleicher Weise aufzubauen wie der Fluffspieler es für seinen Charakter tut. Ansonsten können echte Fluffspieler dein Spiel schnell als flach und zweidimensional empfinden. Achte darauf, dass, was auch immer das Abenteuer bzw. du dem Charakter antust, manche Fluffspieler als persönlichen Angriff werten können. Gefährlich wird es, wenn bei ihnen die Grenzen zwischen Ingame und Outgame verschwimmen. Das habe ich vor allem bei jüngeren Rollenspielern erlebt. Für dich als Spielleiter bedeutet das, den Charakter ernst zu nehmen, ihn häufig mit NSCs anzuspielen, Teile seiner Hintergrundgeschichte



in deine Abenteuer einzubauen und das enge Band zwischen Charakter und Spieler im Blick zu behalten. Das kann hin und wieder ziemlich anstrengend für dich werden und es trotzdem wert sein.

Den Fluffspielern stehen die Powergamer gegenüber. Sie betrachten Rollenspiel als taktisches Spiel, reizen die Regeln bis zum Maximum aus und bauen sich regeltechnische Monster-Charaktere, die mit allem fertig werden können. Durch geschicktes Kombinieren von Attributen, Fertigkeiten und Talenten können sich Powergamer-Charaktere mit der ganzen Gruppe anlegen und würden vermutlich trotzdem siegreich vom Schlachtfeld schreiten. Ich habe erlebt, wie Stufe 1 Charaktere deutlich mächtigere NSCs aus dem Abenteuer gewischt haben, ohne dabei ins Schwitzen zu kommen. Die Charaktere von Powergamern haben selten große Tiefe und ehr kümmerliche Vorgeschichten, die nicht selten auf das Prinzip „Frau-tot-Kind-tot-Mann-stinksauer“ hinauslaufen. Echtes Powergaming kannst du gut an der Umwelt des Charakters erkennen. Powergaming-Charaktere besitzen selten Familie und Freunde oder haben sich vor Jahren mit diesen zerstritten. Der Grund dafür ist einfach. Powergamer versuchen mittels der Regeln eine Sicherheit um ihren Charakter zu schaffen und daher darf auch die Vorgeschichte keine Elemente enthalten, die außerhalb der Kontrolle des Spielers liegen. Warum tun Spieler so etwas? Sie sind unsichere Persönlichkeiten und versuchen zumindest die Welt des Rollenspiels zu kontrollieren, um Sicherheit durch ihren Charakter empfinden zu dürfen. Die gute Nachricht ist, dass Powergamer aus deiner Sicht relativ leicht zufriedenzustellen sind. Sie brauchen Herausforderungen, die sie mit ein wenig, aber nicht zu viel Schwierigkeit überkommen können. Das gibt ihnen das Gefühl, auch in gefährlichen Situationen die Kontrolle zu behalten. Stelle ihnen keine unlösbaren Aufgaben entgegen, denn solche Situationen widersprechen ihren Erwartungen an Rollenspiel.


Doch bleiben wir mal bei der Realität. Der Löwenanteil aller Spieler liegt irgendwo zwischen diesen Extremen. Manche sind ein bisschen fluffiger mit durchaus regeltechnisch potenten Charakteren, andere ein bisschen mehr auf der Powergaming-Seite mit durchaus schöner Charaktertiefe. Wie deine Spieler ticken, kannst

du nur im Rollenspiel herausfinden. Mit viel Beobachtung und Einfühlsamkeit wirst du nach 2 bis 3 Sessions, wissen, wen du vor dir sitzen hast.

1-5 CHARAKTERROLLENSPIELER VS. ENTSPANNUNGSROLLENSPIELER

Warum spielen wir eigentlich Rollenspiele? Um Spaß zu haben. Das ist eine, und zwar eine ziemlich wichtige Wahrheit, doch den meisten Spielern geht es nicht alleine um Spaß. Manche unter ihnen genießen die Chance, einen Charakter zu verkörpern, der fundamental von ihrem eigenen Wesen abweicht. Nicht selten stecken dahinter auch die Wünsche, im wahren Leben etwas mehr wie der Charakter sein zu können. Sie kreieren ein Individuum, das von ihrem eigenen Charakter losgelöst scheint, und doch herrscht immer auch eine tiefverwurzelte Verbindung zu diesem Avatar. Diese Charakterrollenspieler haben hohe Anforderungen an die rollenspielerische Umgebung und damit an deine Abenteuer. Sie müssen sich authentisch und real anfühlen, müssen Raum für Charakterentwicklung bieten und zugleich spannend sein. Dieser Spagat ist für den Spielleiter nicht immer leicht. Verrückte und innovative Abenteuerideen tendieren oft dazu, künstlich zu wirken und damit nicht authentisch. Charakterentwicklung ist ein zentrales Thema im Rollenspiel, das wir später noch mal unter die Lupe nehmen, doch es kostet viel Zeit, in der sich alles nur um einen Charakter dreht. Auf der anderen Seite füllen Charakterrollenspieler dein Abenteuer mit Leben und agieren mit deinen NSCs wie mit echten Menschen. Sie schenken deinen Abenteuern Tiefe und das Gefühl, eine echte Parallelwelt kreiern zu haben.

Ein anderes Spielerextrem ist der Entspannungsrollenspieler. Nach einem harten und stressigen Tag tauchen Entspannungsrollenspieler gerne in eine fantastische Welt voller Abenteuer ab, um sich zu erholen. Sie können in ihrem Charakter durchatmen, Sorgen und marternde Gedankengänge vergessen und damit ein Stück Lebensqualität zurückgewinnen, dass die Realität gekostet hat. Charaktere von Entspannungsrollenspielern haben oft weniger rollenspielerische Tiefe und wirken für den aufmerksamen Beobachter etwas aufgesetzt. Ich will ehrlich sein, diese Art des Spielens liegt mir



nicht, weshalb sich meine Erfahrungen auf Beobachtungen aus der Sicht des Spielleiters stützen. Ich habe gelernt, dass auch diese Art des Rollenspiels Spaß machen kann und Entspannungsrollenspieler begeisterte Rollenspieler sein können. Möglicherweise sind sie sogar eine treibende Kraft hinter der Gruppenstabilität, denn anstatt ihren Charakter bis zum bitteren Ende authentisch auszuspielen, gehen sie häufig Kompromisse zwischen Charakter und Situation ein. Damit entschärfen sie brenzlige Momente und retten hin und wieder die ganze Gruppe. Entspannungsrollenspieler fordern spannende und abwechslungsreiche Abenteuer von dir, ähnlich dem Leser eines Romans. Ihre Charaktere anzuspielen ist wichtig, doch Charakterentwicklung ist bei ihnen selten und kostet daher kaum Zeit. Verteile diese Zeit lieber auf die Charakterrollenspieler, wo sie besser eingesetzt ist. Vergiss aber nicht, die Entspannungsrollenspieler in das Geschehen einzubeziehen und gib ihren Charakteren hin und wieder zentrale Rollen. Denke daran, dass diese Spieler wegen der Entspannung spielen, nicht um ihren Charakter zu einem lebendigen Wesen zu entwickeln und zwingen sie nicht dazu, egal wie schön ihr Charakterkonzept ist.

Wie auch bei den Fluffspielern und Powergamern trifft man diese Extreme selten in reiner Form an. Die meisten Spieler liegen zwischen beiden Extremen.

Du siehst also, dass alleine die Spielarten von Rollenspielern sich extrem unterscheiden können. In deiner Laufbahn als Spielleiter wirst du noch viele weitere Typen kennenlernen, doch wenn du bereit bist, die Psychologie hinter den Charakteren zu verstehen, kannst du mit fast jedem Spielertyp umgehen und für Spaß bei allen Spielern sorgen.

1-6 GRUPPEN UND GRUPPENDYNAMIK


Vermutlich gibt es sehr ausführliche Literatur über die Dynamik von Gruppen, doch ungeachtet der psychologischen Literatur möchte ich hier meine persönlichen Erfahrungen mit Rollenspielgruppen teilen.

Wenn deine Erfahrungen als Spielleiter zunehmen, wirst du schnell erkennen, dass es einige Techniken gibt, die eine entspannte Rollenspiel-Session unterstützen. Dabei ist es

egal, ob du mit guten Freunden im kleinen Kreis oder komplett fremden Leuten auf einer Con (Rollenspiel-Convention) spielst. Beginnen wir damit die Gruppe auf das Rollenspiel vorzubereiten.

Wenn wir uns zum Rollenspiel treffen, kleben noch immer der Stress des Alltags sowie die Sorgen und Nöte der realen Welt an uns. Sofort in das Abenteuer zu starten und Ingame zu gehen ist deshalb nicht ratsam. Lass deinen Spielern eine halbe Stunde Zeit zu plaudern, sich über Themen unterhalten, die sie beschäftigen und gib ihnen die Chance herunterzukommen. Selbst wenn eure Sessions auf wenige Stunden beschränkt sind, ist diese Zeit sehr wichtig. Denk daran, dass es besser ist, 3 Stunden konzentriert zu spielen statt 3 ½ Stunden mit ständigen Unterbrechungen. Wie ein Tiefseetaucher, der in eine Druckausgleichkammer muss, benötigen auch deine Spieler (und du selbst) eine rasche Zeit der Entspannung. Du wirst merken, dass sich nach 20 bis 30 Minuten kurze Redepausen einstellen und die Themen wild zu wandern beginnen. Hat noch keiner deiner Spieler ungeduldig danach gebeten anzufangen, ist dies die richtige Zeit, um die Frage zu stellen: „Sollen wir loslegen?“. Anstatt mitten in das Abenteuer einzusteigen, lässt du die Spieler aber zuerst eine kurze Zusammenfassung der letzten Session geben. Es regt die inzwischen stillgelegten Neuronen an erneut zu feuern und bringt Erinnerungen zurück, die im Gedächtnis der meisten Spieler verloren gegangen sind. Nach dieser Zusammenfassung übernimmst du das Heft und beschreibst die Szenerie, in welcher sich die Charaktere derzeit wiederfinden. Damit ist der Übergang von Outgame nach Ingame komplett.

Gruppen bestehen immer aus ziemlich unterschiedlichen Individuen. Besonders jüngere Rollenspieler und Persönlichkeiten, die auch im wahren Leben sehr ruhig sind, spielen introvertierte Charaktere. Sie entscheiden sich nicht selten für Support-Charaktere wie Mediziner, Mechaniker und Wissenschaftler und weichen Charakteren im Zentrum des Geschehens, wie Anführern und Kämpfern lieber aus. Auch wenn sie sich seltener zu Wort melden, haben sie Spaß am Rollenspiel und freuen sich jedes Mal, wenn ihr zurückhaltender Charakter mit einer genialen Idee oder lebensrettenden



Aktion die Gruppe vor Schaden bewahrt. Andere Rollenspieler sind extrovertierte Persönlichkeiten, die besonders im Schutz ihres Charakters keine Probleme damit haben richtig aufzudrehen. Sie ziehen den Fokus auf sich und ihre Charaktere erscheinen wie geborene Alphatiere. Kommt zusätzlich großes rollenspielerisches Können hinzu, spielen sie Charaktere introvertierter Spieler nicht selten an die Wand. Hier bist du gefragt, einen Ausgleich zwischen den „Wortführern“ und den „stillen Mäuschen“ zu schaffen. Lasse Situationen entstehen, in welchen der Supportcharakter gefragt ist, aber ohne ihm die Pistole auf die Brust zu setzen. Du kannst NSCs wichtige Unterhaltungen mit ihnen führen lassen und ihre Profession in den Fokus des Abenteuers stellen. Versuch dabei aber nicht die introvertierten Charaktere in das Rampenlicht zu ziehen. Es gibt Gründe, warum ihre Spieler den Fokus meiden und vermutlich hätten sie keinen Spaß daran, einen Anführer spielen zu müssen. Führe ihnen regelmäßig vor Augen, dass ihr Charakter genauso wichtig ist wie alle anderen. Mit extrovertierten Spielern hast du diese Probleme nicht, dafür sind sie ganz schön fordernd, wenn es um das Rampenlicht geht. Ihre Charaktere möchten eine Bühne für die Darstellung und du bist gut beraten sie ihnen zu bieten. Tust du dies nämlich nicht, bauen sie sich selbst eine Bühne und das geht selten gut. Gib ihnen also Möglichkeiten, der Stern am Firmament zu sein und ihre 5 Minuten absoluten Ruhm zu genießen. Kämpfern solltest du eine Chance geben sich zu beweisen, indem sie gegen unvorstellbare Übermachten gewinnen. Vielleicht würde das regeltechnisch nicht funktionieren und deine Bösewichte hätten die Möglichkeit den Kämpfer an die Wand zu klatschen. Doch es gibt einen guten Grund, weshalb du immer verdeckt würfelst, während die Spieler offen würfeln.

Bei sozialen Charakteren (The Face) solltest du Situationen einfügen, in welchen sie eine Gelegenheit erhalten ihre Konversationsfertigkeiten einzusetzen. Ich hatte schon Charaktere, die den Bösewicht mit Worten davon überzeugt haben, dass seine Taten nichts bringen und dieser sich der Gruppe daraufhin als NSC angeschlossen hat. Solche Situationen generieren das Gefühl in einer offenen Welt zu spielen, in welcher keine hintergründige Macht ihr Schicksal


bestimmt. Natürlich gibt es diese Macht, nämlich dich, doch umso weniger die Spieler das merken, umso authentischer scheint deine Rollenspielwelt.

Tendenziell bist du bei einer Gruppe aus extrovertierten Persönlichkeiten mit Popcorn-Abenteuern besser beraten, wohingegen Gruppen aus introvertierten Menschen epische Abenteuer bevorzugen. Das mag etwas stark verallgemeinert sein, doch die Tendenzen habe ich so häufig festgestellt, dass etwas dran sein muss.

Hast du die Gruppenstruktur deiner Rollenspieler besser verstanden, was bei Kurzabenteuern auf Cons zugegeben kaum möglich ist, kannst du beginnen über viele Abenteuer hinweg feste Positionen zu etablieren. Die Spieler tendieren ohnehin dazu, dass ihre Charaktere einen spezifischen Platz in der Gruppe einnehmen wie den Anführer, die rechte Hand des Anführers, den Supporter und den angehängten Einzelgänger, der keine Gelegenheit verstreichen lässt auf seinen Individualismus zu pochen. Es liegt aber an dir durch Begegnungen, Gespräche und Situationen *Intime* diese Rollen zu festigen und „kultivieren“. Gelingt es dir, die Charaktere in ihrer Gruppenposition zu unterstützen, erhältst du bald eine sehr stabile Gruppe, die sowohl bei der Kreation neuer Abenteuer als auch im regelmäßigen Spielumgang dankbar sein wird. Es ist von fundamentaler Bedeutung, dass du keinen Charakter in eine Rolle drängst, die der Spieler nicht möchte. Dies kann schnell dafür sorgen, dass der Spieler den Charakter wechselt oder sogar den Spaß am Rollenspiel verliert. Sieh dir an in welche Richtung die Charaktere driften, öffne ihnen diesen Weg und unterstütze sie dabei sich zu entwickeln. Wenn zwei Charaktere Anführer werden wollen, dann hat die Gruppe eben zwei Anführer. Das wird zu vielen *Intime*-Konflikten, aber auch vielen spaßigen Situationen führen.

1-7 CHARAKTERENTWICKLUNG

Du kennst mit Sicherheit die alten 80-er und Anfang 90-er Jahre Serien, bei denen in jeder Folge ein *Monster of the Week* vorkommt. Es gibt keine in sich geschlossene Geschichte, sondern ein Sammelsurium unzusammenhängender Storys mit den gleichen Charakteren. Das bringt



Spannung und Abwechslung in die Serie, doch die Charaktere entwickeln sich über hundert und mehr Folgen so wenig, dass man meinen könnte, sie bleiben selbst bei den extremsten Situationen unberührt. Ist das realistisch und authentisch? Natürlich nicht. Nicht selten haben Schauspieler eine Serie verlassen, weil ihnen die Entwicklung ihres Charakters fehlte. Im Rollenspiel ist es ganz ähnlich. Charaktere verkörpern fiktive Personen, denen nichts außer einer fleischlichen Hülle fehlt. Sie geraten in verrückte und gefährliche Abenteuer, erfahren Dinge, die tiefe philosophische Fragen an das eigene Verhalten aufwerfen und nicht selten ist auch noch eine Nahtoderfahrung mit im Gesamtpaket. Ein Charakter kann unter diesen extremen Bedingungen, die im wahren Leben zum Glück nur selten vorkommen, nicht unberührt bleiben. Er denkt über sein eigenes Ich nach, seine Vorstellung von der ihn umgebenden Welt und nicht zuletzt über die Dinge, die ihm wirklich wichtig sind. Vielleicht regt es ihn zu Gedanken über seine eigene Zukunft oder den Sinn seiner Existenz an. Es ist daher mehr als nur logisch, dass ein unbedarfter Junge, der in ein Abenteuer von epischem Ausmaß stolpert, im Laufe der Rollenspielzeit zu einem erfahrenen und gedanklich tiefgreifenderen Mann heranwächst. Diese Entwicklung nennen wir Charakterentwicklung und sie ist fundamental von den Entscheidungen des Spielers abhängig. Deine Abenteuer, deine Situationen formen das Individuum. Sie geben Denkanstöße, ändern die Sicht auf ganz selbstverständliche Dinge und führen die eigene Sterblichkeit vor Augen. Es bleibt dem Spieler überlassen, wie sein Charakter am Ende des Tages darauf reagieren wird, doch du gibst ihm das notwendige Werkzeug dazu.

Charakterentwicklung zu unterstützen, gehört zu den harten Dingen, die ein Spielleiter lernen muss. Ich wünschte, dir einen einfachen Weg vorlegen zu können, doch den habe ich bisher nicht gefunden. Der Weg der Charakterentwicklung ist ganz eng mit dem Spieler verbunden, der ein enges Band mit seinem Charakter pflegt. Sie ist abhängig von der Stellung des Charakters in der Gruppe und nicht zuletzt von den Bedingungen der Welt, die du um den Charakter herum erschaffen hast.

Anstatt dir also einen generellen Weg zu zeigen,

der den ersten Feindkontakt nicht überleben würde, beschreibe ich dir, worauf du achten kannst, wenn es um Charakterentwicklung geht. Charakterentwicklung ruht auf drei Säulen, die häufig ganz individuell gewichtet werden.


Säule 1: die Wünsche des Spielers

Säule 2: der Platz in der Gruppe

Säule 3: die Umwelt der Gruppe

Die erste Säule ist vollständig spielerabhängig und kann im besten Fall durch den Spielleiter erfragt werden. Deshalb frag deine Spieler, wenn du das Gefühl hast, sie wollen ihren Charakter entwickeln. Es ist wichtig, was der Spieler spielen möchte. Bei Charaktererschaffung hatte er eine Idee, ein Konzept. Zumindest wollen wir das hoffen. Dieses Konzept spukte ein paar Tage oder Wochen in seinem Kopf herum, bevor sein Charakter die Bühne zum ersten Mal betrat. In dieser Zeit haben sich Ideen geformt, wie der Charakter zu spielen ist, wie er auf bestimmte Situationen reagieren wird und was seine Aufgabe sein wird. Das Charakterkonzept des Spielers mag zu Beginn des Abenteuers durchaus Sinn gemacht haben, wurde dann aber nach dem ersten Zusammentreffen mit der Gruppe über den Haufen geworfen. Das passiert ständig. In diesem Fall werden schon früh im Charakterleben Änderungen auftauchen.

Das bringt uns zur nächsten Säule, den Platz des Charakters in der Gruppe. Ein Spieler mag sich durchaus für einen Kämpfercharakter entschieden haben, doch der Kämpfer muss nicht immer der Anführer sein. Nun ist in der Gruppe ein Wissenschaftler, der typischerweise kein Anführer ist, doch sein Spieler spielt ihn so bestimmt und willensstark, dass er den perfekten Anführer gibt. Der Spieler des Kämpfers wird sich eine neue Nische suchen und durch eine charakterliche Veränderung einen anderen Platz in der Gruppe finden. Vielleicht den friedlichen Riesen, welchen man einfach nicht auf die Palme treiben sollte, möchte man das Biest in ihm ruhen lassen. In dieser Säule kannst du durchaus mitmischen, doch es nicht ungefährlich. Wenn die Spieler und ihre Charaktere mit einer ungewöhnlichen Gruppenaufteilung zufrieden sind, gibt es für dich keinen Grund zu intervenieren. Selbst wenn am Anfang Konflikte auftauchen, lasse sie zu, ohne den Versuch, zu



schlichten oder gar eine erzwungene Eskalation herbeizuführen. Meist finden die Spieler schnell einen praktikablen Weg. Halten die Konflikte lange Zeit an und drohen die Gruppe zu sprengen, überlege dir, wer von beiden Charakteren der passendere ist und ob der andere Spieler sich vielleicht mit einer neuen Rolle zufriedengeben könnte. Eröffne seinem Charakter eine attraktive Entwicklungsmöglichkeit, welche „unglücklicherweise“ eine andere Rolle in der Gruppe bedeuten würde. Dies kann zu einem Ende der Charakterstreitigkeiten führen. Ich würde aber selbst bei anhaltenden Charakterkonflikten nicht eingreifen, denn wenn man die betroffenen Spieler falsch einschätzt, kann man mehr Schaden anrichten als zwei kabalnde Charaktere in der Gruppe zu haben. Damit kommen wir zur dritten Säule, der Umwelt der Gruppe. Die Umwelt beschreibt alle Freunde und Feinde der Charaktere, Lebensumstände, Bedrohungen und verdeckten Kräfte, die im Hintergrund die Fäden ziehen. Sie alle können einen Charakter derart stark beeinflussen, dass er sich über kurz oder lang anpassen muss, um nicht zu zerbrechen. Gerade in EUROPA INFERNA gibt es einige Dinge hinter den Kulissen des täglichen Lebens, die das Weltbild eines Charakters ins Wanken bringen können. Diese charakterbeeinflussenden Kräfte obliegen allein dir, denn du bist die Umwelt der Gruppe. Es gilt daher, diese Macht weise zu nutzen und die dritte Säule als Charakterentwicklungs-Tool zu verwenden. Stelle dir zuerst vor, wie weit sich die Charaktere entwickelt haben müssen und in welche Richtung, um den zerstörerischen Kräften der fortgeschrittenen Abenteuer zu trotzen. Welche Charaktere brauchst du und wie sollen sie über die Welt hinter den Kulissen denken. Du prognostizierst das Charakterprofil in die Zukunft und erschaffst damit eine idealisierte Gruppe mit idealen Charakteren. Schreib dir das auf und feile langsam und bedächtig an den Charakterkonzepten. Vermutlich wirst du das von dir gewünschte Charakterprofil niemals erreichen, aber es hilft bereits, wenn die Charaktere in die richtige Richtung driften. Ein Beispiel: In deiner Story steckt hinter der Organisation A.B.A.D.O.N. eine ganz andere Macht, welche den Kampf gegen *Diabolus*, Drifter und Horrors nur als Deckmantel für ihre wahren Absichten verwendet. Diese Macht soll die

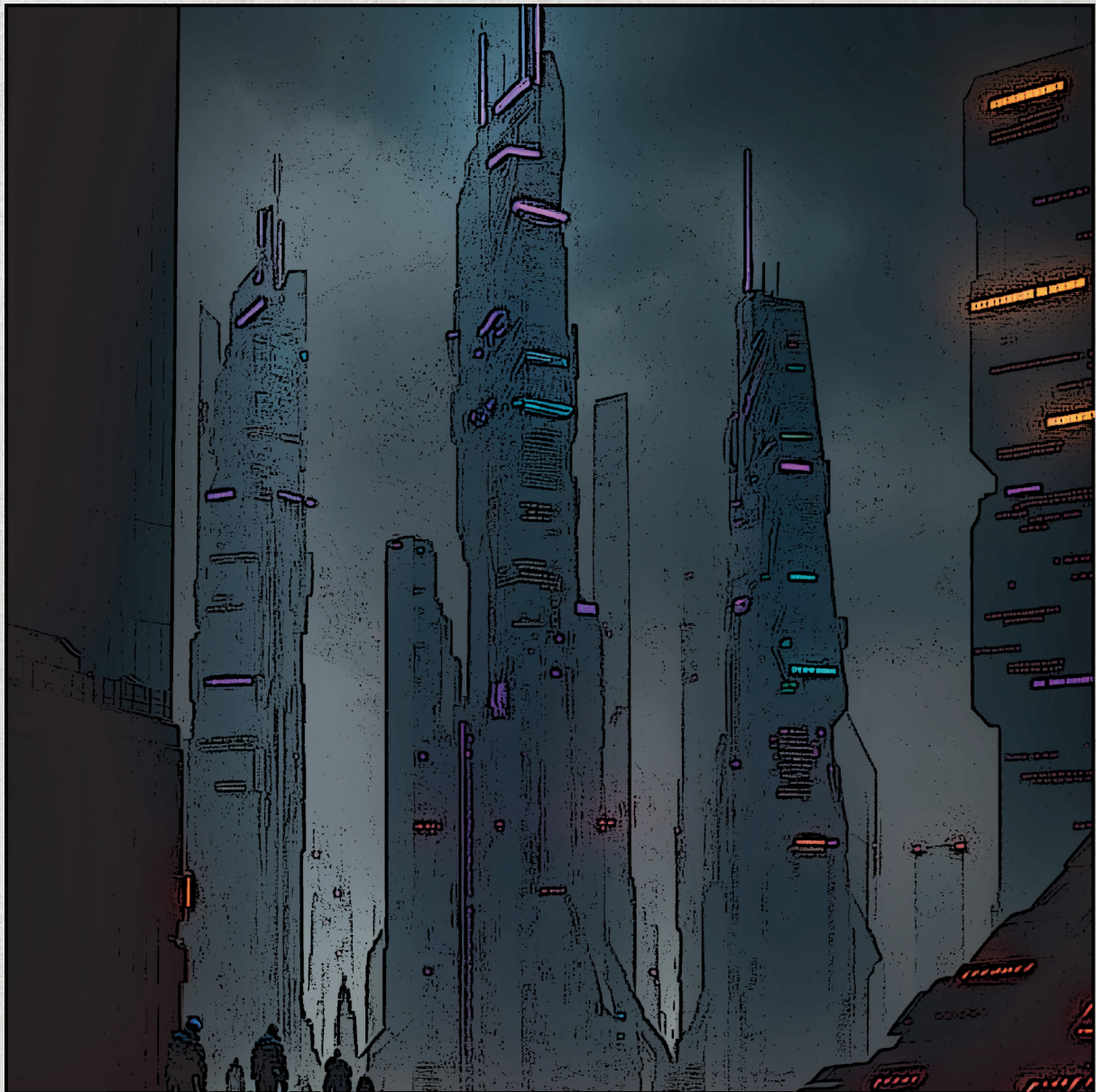
Nemesis der Charaktere werden. Einige der Charaktere werden bei Spielbeginn denken, dass A.B.A.D.O.N. die letzte Bastion gegen tödliche Monster ist und sind froh, dass diese fiesen Bastarde immer zur Stelle sind, wenn es brenzlich wird. Das ist eine sehr konträre Auffassung zu deinem späteren Plan der Nemesis, nicht wahr? Führe zuerst Gerüchte ein, dass A.B.A.D.O.N. in Marxzell ein Massaker angerichtet hat und lass die Charaktere dies untersuchen. Dabei finden sie heraus, dass A.B.A.D.O.N. dort etwas veranstaltet hat, dass nichts mit ihrem Verteidigungsauftrag zu tun hat. Langsam kommen die Charaktere dahinter, dass, was auch immer A.B.A.D.O.N. steuert, nicht das Wohl der europäischen Bürger im Blick hat. Durch ihre Nachforschungen geraten sie schließlich selbst in den Fokus von A.B.A.D.O.N. und müssen gegen die Retter Europas kämpfen, um selbst am Leben zu bleiben.

Es gibt natürlich Hinweise, die eine bevorstehende Charakterentwicklung andeuten. Das erste Anzeichen der Charakterentwicklung ist der bewusste oder unterbewusste Wunsch des Spielers seinen Charakter zu modifizieren. Bemerkt du, dass der Charakter Dinge tut und sagt, die bisher kein Teil seines üblichen Repertoires waren, kann es sich um eine schleichende Charakterentwicklung handeln. Reagiert keiner der Spielercharaktere auf diese Änderung im Verhalten, kann in dieser Situation eine vertrauenswürdiger NSC als Freund dienen, der mit dem Charakter ein ungezwungenes Gespräch führt. „Du siehst nachdenklich aus. Ist alles in Ordnung mit dir?“, kann ein guter Start für eine solche private Konversation sein. Damit zwingst du den Charakter zu reflektieren und gibst dem Spieler die Gelegenheit seine Wesensänderung in der Gruppe publik zu machen. Ist der Charakter oder Spieler noch nicht so weit, wird er ausweichend darauf reagieren. Also lass ihm mehr Zeit.

Es ist essenziell, dass du keinen Charakter zu einer Charakterentwicklung zwingst. Das geht in den wenigsten Fällen gut und oft wirst du ein paar Abende später mit einem anderen Charakter am Tisch sitzen, weil der Spieler seinen alten Charakter unter diesen Bedingungen nicht weiterspielen wollte. Gehe die ganze Sache also ruhig an und erzwingt nichts. Manchmal hat man als Spielleiter das Gefühl, dass ein Spieler mit

seinem Charakter unzufrieden ist und nur selten hat dies etwas mit seinem regeltechnischen Aufbau zu tun. Sprich mit dem Spieler im Zweiaugengespräch darüber und frage ihn, ob er seinen Charakter in eine andere Richtung entwickeln möchte. Falls ja, plant ruhig zusammen ein Ereignis, das dem Spieler den Anstoß der Charakteränderung erleichtert. Zusammenfassend lässt sich über die Charakterentwicklung sagen:

- Unterstütze Charakterentwicklung
- Erzwingt niemals Charakterentwicklung
- Höre auf deine Spieler
- Manipuliere langsam und vorsichtig im Hintergrund



2 WÜRFELSTATISTIKEN

Würfeln sind die mystischen Runen des Rollenspiels. Wenn wir unsere Würfel werfen, entscheidet das Schicksal über beeindruckende Erfolge und enttäuschende Niederlagen. Der Würfel wird immer etwas Besonderes im Rollenspiel sein und unsere Hingabe zu diesem Instrument ist so gespalten wie unsere Hoffnungen auf Fortunas Gunst. Mit EUROPA INFERNAs modifiziertem W6-System gelingt eine gute Verbindung aus Tradition und belastbarer Statistik, die eine realistische und authentische Rollenspielerfahrung erlaubt.

Wie du bereits im **GRUNDREGELWERK** erfahren hast, würfeln die Charaktere mit einem Attributspool, der ausschließlich aus W6 besteht. Würfelt ein Spieler eine 6 explodiert der Würfel. Das heißt, er darf den Würfel, der die 6 zeigte, nochmals würfeln und das zweite Ergebnis auf die 6 zählen, bis er aufhört mit diesem spezifischen Würfel 6er zu würfeln. Es scheint deshalb logisch, dass ein Spieler umso besser würfelt, je mehr W6 ihm zur Verfügung stehen, denn damit steigt die Wahrscheinlichkeit eine 6 zu würfeln. Soweit ist das korrekt. Das Problem ist, dass je mehr Würfel geworfen werden die Wahrscheinlichkeit für Ausreißer steigt, also einzelne Würfel, die extreme Zahlen würfeln. Stell dir vor, dass eine Aktion nahezu unmöglich ist und du vergibst einen Mindestwurf von 12+(1); ein wirklich extremer Wert. Würfelt der Spieler mit seinem hochstufigen Charakter jedoch mit 10 W6, einer durchaus glaubhaften Würfelzahl, ist die Wahrscheinlichkeit für eine 6 und eine nachfolgende 6 relativ hoch. Die Wahrscheinlichkeit den Wurf zu schaffen, sinkt jedoch beträchtlich, wenn er diese extreme Zahl nicht 1-mal, sondern 2-mal erreichen muss, also 12+(2). Auf diese Weise kannst du Zufallstreffer durch Ausreißer minimieren. Deshalb haben wir die Zahl der Erfolge für manche Mindestwürfe vorgeschrieben und es obliegt dir als Meister, ob du den Spielern einen hohen Mindestwurf von 8+(1) oder lieber zwei 6er, also 6+(2) vorgibst. Schon instinktiv fühlt es sich so an, dass eine 8+(1) leichter zu erreichen ist als eine 6+(2) und genauso ist es auch. In der nachfolgenden Tabelle kannst du genau sehen, welche Mindestwürfe

wahrscheinlich sind und an welchen Mindestwürfen Spieler echt zu knabbern haben.

Wahrscheinlichkeit

MW	Wahrscheinlichkeit
4+(1)	extrem wahrscheinlich
5+(1)	sehr wahrscheinlich
4+(2)	wahrscheinlich
6+(1)	wenig wahrscheinlich
5+(2)	kaum wahrscheinlich
8+(1)	unwahrscheinlich
6+(2)	sehr unwahrscheinlich
8+(2)	extrem unwahrscheinlich

Ein weiteres Problem bei vielen W6-Systemen wird durch die Zahlen (n-6+1) gebildet, wobei n eine natürliche Zahl ist (z. B. 1, 2, 3 usw.), also 7, 13, 19, 25 etc. Diese Zahlen sind von ihrer Wahrscheinlichkeit genauso wahrscheinlich wie 6, 12, 18, 24 etc. Wenn du eine 6 würfelst und den Würfel ein weiteres Mal werfen darfst, kann keine kleinere Zahl als 7 herauskommen. Aus diesem Grund sind die MW 7+, 13+, 19+, 25+ etc. bei EUROPA INFERNA verboten und werden automatisch auf den nächst höheren Mindestwurf angehoben, also 8+, 14+, 20+, 26+ etc. Es dauert vielleicht zwei oder drei Abende sich daran zu gewöhnen, doch für die Regeltechnik ist dieser Schritt elementar. Stell dir vor, dass du eine Fertigkeit hast, die den MW des Gegners um +1 erschwert. Sein Mindestwurf ist 6+ und mit deiner Fertigkeit 7+. Was hat dir die Fähigkeit gebracht? Genau, gar nichts. Wird der MW auf den nächst höheren Wert angehoben, 8+, besteht immer noch die Chance des Scheiterns. Die Mindestwürfe ergeben sich bei EUROPA INFERNA häufig aus dem Regelwerk, doch nicht selten wirst du einen Mindestwurf festlegen müssen. In der Tat hast du jederzeit die Befugnis, den Mindestwurf zu bestimmen, das ist dein Recht als Spielleiter. Nutze diese Macht aber weise und verstoße nicht gegen die Regeln, nur um es deinen Spielern schwieriger zu machen. Es gibt andere Wege sie zu fordern. Versuch dir die oben gezeigte Tabelle einzuprägen und verwende die verschiedenen Mindestwürfe für eine realistische Einschätzung von Schwierigkeiten.

3 ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFENANSTIEG

3-1 ERFAHRUNGSPUNKTE

Im GRUNDREGELWERK Kapitel: **Stillstand ist Tod** hast du bereits erfahren, wie die Charaktere deiner Spieler sich weiterentwickeln. Der Stufenaufstieg ist ein wichtiges Element des Rollenspiels. Er ist die Belohnung für harte Arbeit und eine Chance, den Charakter nach dem Vorbild des Spielers zu formen. Damit dieses positive Feedback eure Gruppe festigt und EUROPA INFERNA lange Spaß macht, musst du weise bei der Erfahrungspunkte-Verteilung vorgehen.

Das System ist darauf ausgelegt, dass nach etwa 100 Spielabenden oder 2 Jahren Outtime eine Gruppe von altgedienten Veteranen vor dir sitzt (bei wöchentlichen RPG-Sessions). Ihre Charaktere haben dann die höchste Stufe erreicht und können sich zwar noch weiterentwickeln, aber im Angesicht ihrer bereits erreichten Macht sind das nur noch Schönheitskorrekturen. Deshalb schlage ich vor 50-100 Erfahrungspunkte pro Spielabend zu vergeben. Wenn du noch gar keine Erfahrungen mit dem Spielleiten und der Vergabe von Erfahrungspunkten hast, dann kannst du die nachfolgende Tabelle als Hilfestellung verwenden:

Erfahrungspunkte vergeben

Faktoren	Super	Gut	War OK	Geht besser	Naja
Ideenreichtum	25	20	15	10	5
Charakterdarstellung	25	20	15	10	5
Charakterentwicklung	25	20	15	10	5
Fortschritt im Abenteuer	25	20	15	10	5

Sollte einer dieser Faktoren mehrere Spielabende hintereinander nicht mehr als das Prädikat „war OK“ erhalten, musst du dir Gedanken machen, ob du als Spielleiter etwas daran ändern kannst, die Leistung der Gruppe zu verbessern. Sind deine Abenteuer zu stringent und lassen zu wenige Platz für Ideenreichtum? Gibst du den Charakteren nicht genügend Zeit für Charakterdarstellung und Charakterentwicklung, weil eine Actionszene auf die andere folgt? Ist dein Abenteuer voller Intrigen und Ränkespiele zu komplex oder schwierig für die


Spieler, passt es vielleicht nicht zum Geschmack der Gruppe? Bist du dir sicher, dass die Spielleitung kein Verbesserungspotenzial besitzt, frag deine Spieler.

Wenn du viele erfahrene Spieler in der Gruppe hast und ihr wenige Termine findet, weil Schule, Studium, Arbeit oder Privatleben wenig Zeit für Rollenspiel lassen, kannst du auch mehr Erfahrungspunkte vergeben, damit kein Entwicklungsstillstand eintritt.

3.2 INDIVIDUELLE ODER KOLLEKTIVE ERFAHRUNGSPUNKTE

Einige Spielleiter mögen es, an jeden Spieler eine individuelle Menge an Erfahrungspunkten zu vergeben. Sie bewerten Ideenreichtum an diesem Abend, die Darstellung des Charakters und seine Charakterentwicklung. Dieses Mittel ist eine gute Möglichkeit, dem Spieler Feedback zu geben und ihn darauf hinzuweisen, wenn der Spielleiter Verbesserungspotenzial sieht. Ganz wichtig ist dabei, zu beachten, dass ein Spieler nie schlecht spielt; er hat nur viel Verbesserungspotenzial. Ich habe diese Methode auch einige Zeit verwendet und bin in der Praxis zu folgenden Schlüssen gelangt: Individuelle Erfahrungspunkte generieren einen Leistungsdruck, der

nicht in ein Entspannungshobby passt. Die Spieler versuchen sich gegenseitig zu toppen und verlieren dabei häufig das Wichtigste aus den Augen; Spaß zu haben. Individuelle Erfahrungspunkte können Konflikte in der Gruppe schaffen. Wir sind Rudeltiere und unser Gerechtigkeitsinn für die Gruppe mahnt dazu, alles gleichmäßig zu verteilen. Das Individuum hingegen ist darauf bedacht, nicht zu kurz zu kommen und mindestens so viel zu kriegen wie jeder andere auch. Spieler, die mehrere Abende hintereinander weniger Erfahrungspunkte erhalten als ihre



Mitspieler, sind schnell demotiviert, ihre Leistung sinkt weiter und sie werden über kurz oder lang aus der Gruppe aussteigen.

Der für mich wichtigste Grund gegen individuelle Erfahrungspunkte ist jedoch, dass sie extrovertierte Personen fördern und introvertierte benachteiligen. Nicht jeder Spieler hat den Mut, aus sich heraus zu gehen, seinen Charakter der Welt zu offenbaren und dabei seine eigenen Grenzen der persönlichen Selbstdarstellung zu überschreiten. Hast du ausschließlich extrovertierte und kompetitive Spieler in der Gruppe, kannst du die individuelle Vergabe von Erfahrungspunkten ausprobieren.

Bei kollektiven Erfahrungspunkten erhält jeder Spieler gleich viele Erfahrungspunkte. Der Spielleiter betrachtet die Gesamtleistung des Abends und bewertet die Gruppe statt das Individuum. Dieser Ansatz ist eine Grundlage für Qualitätsbewertung von Teamarbeit und am Ende ist die Spielergruppe genau das; ein Team. Leistungsdruck, Konflikte und mangelnde Fairness treten in den Hintergrund, stärkere Spieler ziehen die schwächeren mit und nicht selten habe ich es erlebt, dass diese „schwachen“ Spieler nach Jahren zu den besten Charakterrollenspielern der Gruppe wurden. Wie du Erfahrungspunkte verteilen möchtest, bleibt natürlich dir überlassen, EUROPA INFERNA unterstützt beide Vorgehensweisen.

3-3 STUFENANSTIEG

Der Stufenanstieg der Charaktere ist ein wichtiger rollenspielerischer Akt. Er repräsentiert eine Belohnung für die Absolvierung von Abenteuern, erlaubt es neue Fähigkeiten freizuschalten, mit stärkeren Gegnern mitzuhalten und den Charakter nach den Wünschen des Spielers zu formen. All dies sind wichtige Fortschritte für die Spieler. EUROPA INFERNA gibt den Spielern die Gelegenheit, regelmäßige Stufenaufstiege in kurzen bis moderaten Abständen zu erleben. Damit wird die Charakterentwicklung angekurbelt und lange Durststrecken für regelfreudige Spieler bestmöglich verkürzt.

Der Spielleiter vergibt pro Session circa 60 Erfahrungspunkte und erlaubt es den Charakteren nach etwa 100 Sessions die Stufe 21 zu erreichen. Bei regelmäßigem, zweiwöchigem Spielen sind das etwa 4 Jahre Outtime. Eine ganz

schön lange Zeit für eine konstante Spielgruppe und doch eine angemessene Zeitspanne für das Erreichen des charakterlichen Zenits.

Sei nicht zu spendabel mit den Erfahrungspunkten und versuche dich an der obenstehenden Tabelle zu orientieren. Um für einen Faktor 25 Erfahrungspunkte zu erhalten, müssen die Spieler und ihre Charaktere wirklich überragend gespielt haben. Auf der anderen Seite solltest du nicht zu knauserig sein, denn wenn dir selbst die besten spielerischen Darbietungen keine 25 Erfahrungspunkte wert sind, werden sich die Spieler bald fragen, wie man diesen unersättlichen Spielleiter zufriedenstellen kann. Sei fair bei der Vergabe, begründe deine Entscheidungen und diskutiere ruhig mit den Spielern, wie du diese Session wahrgenommen hast. Am Ende bleibt die Erfahrungspunktvergabe deine Entscheidung.

Mit steigender Stufe der Charaktere kannst und musst du den Schwierigkeitsgrad langsam anziehen. Die Gegner werden gefährlicher, intelligenter und sind besser vorbereitet. Einer Gruppe der Stufe 9 brauchst du keinen H.A.S.S.-Streifenwagen entgegenwerfen. Sie sind bereit, die wirkliche Macht dieser düsteren Gesetzhüter kennenzulernen. Dennoch hat es sich als sinnvoll erwiesen, den Charakteren in regelmäßigen Abständen auch ein paar Straßenräuber oder Ähnliches vorzuwerfen, die sie natürlich vom fiktiven Spielbrett wischen werden. Diese „Feeble Encounters“ geben den Spielern die Möglichkeit die wahre Macht ihrer Charaktere besser einzuschätzen.

Die Tabelle im **GRUNDREGELWERK Kapitel: Stillstand ist Tod** endet mit der Stufe 21+. Stufe 21 repräsentiert einen Machtfaktor, der mit den ersten Ewigen gleichzieht und weit über allem ist, was Menschen üblicherweise erreichen können. Gelingt es Charakteren bis Stufe 21 zu kommen, sind sie altgediente Veteranen, die sich bereits in vielen Abenteuern bewiesen haben. Dennoch ist das Erreichen der Stufe 21 kein Grund den Abenteurerhut an den Nagel zu hängen. Unabhängig des enormen Machtpotenzials bleiben die Charaktere sterbliche Wesen. Sie können ihre Abenteuer fortsetzen, die Welt von EUROPA INFERNA weiter entdecken und steigen wie zuvor in regelmäßigen Abständen auf.



3-4 NACHTEILE SPIELEN UND WEGKAUFEN

Bei der Charaktererschaffung kaufen sich viele Spieler Nachteile, weil ihnen dadurch Punkte für Talente zur Verfügung gestellt werden. Es ist verführerisch, sich schwere Nachteile zu kaufen, doch diese haben einen beträchtlichen Einfluss auf das Charakterkonzept. Zumindest sollten sie das haben. Als Spielleiter solltest du dir die Nachteile aller Charaktere notieren und die Charaktere regelmäßig darauf anspielen. Sobald du merkst, dass Spieler die Nachteile ihrer Charaktere ignorieren oder vergessen haben, weise sie freundlich darauf hin, auf ihren Charakterbogen zu sehen. Gerät der Nachteil immer wieder in Vergessenheit oder will der Spieler sich aus den Zwängen des Nachteils

befreien, lasse zu, dass er sich den Nachteil wegkauft. Regeln hierzu findest du im **GRUNDREGELWERK Kapitel: Talente und Nachteile**. Der Spieler sollte rollenspielerisch darstellen, wie er sich von diesem Makel befreien will, aber nicht selten wird er dafür deine Hilfe brauchen. Unterstütze den Charakter darin, sobald er die notwendigen Lernpunkte zur Entfernung des Nachteils ausgegeben hat.



4 FREUNDE DES CHARAKTERS

4-1 VITAMIN B

In einer düsteren Welt, die von Misstrauen, Angst und wohlplatzierte Propaganda geprägt ist, sind Freunde ein Anker in rauer See. Jeder Charakter erhält zu Beginn des Spiels 2 Freunde geschenkt und es liegt an dir als Spielleiter, diese NSCs mit Leben zu füllen. Ignorierst du die Freunde, werden auch die Spieler nur in wenigen Situationen auf sie zurückgreifen. Aus diesem Grund musst du schon bei Spielbeginn den Charakteren vor Augen führen, wie wertvoll Freunde sein können. Sind die Charaktere in eine brenzlige Situation geraten und von H.A.S.S. gesucht, werden ihnen gute Freunde aus der Patsche helfen. Scheue dich nicht, Freunde für einen Teil des Abenteuers als gruppenbegleitende NSCs einzuführen. Gib ihnen lustige und verrückte Charaktereigenschaften. Spiele sie, wie du deinen eigenen Charakter spielen würdest, damit deine Spieler das volle Potenzial ihrer Freunde erkennen.

Freunde sind für die Charaktere eine Quelle wichtiger Fähigkeiten, welche sie selbst nicht besitzen. Sie sind der verlängerte Arm des Charakters und ein notwendiger Schlüssel zum Erreichen seiner Ziele. Die Freunde des Charakters erlauben es dem Spielleiter, auch direkt mit seiner Gruppe zu interagieren. Sie können wertvolle Tipps geben, die Charaktere vor den Gefahren wirklich schlechter Pläne warnen und werden im Laufe der Abenteuer zu den SCs des Spielleiters; den Halbspielercharakteren oder HSCs. Ihr Potenzial für deine Darstellung der Rollenspielwelt ist gewaltig und du wärst als Spielleiter gut beraten, nicht auf diese epischen Elemente zu verzichten. Du siehst also, Freunde sind das Salz in der Suppe deiner Abenteuer.

4-2 EINEN FREUND AUFBAUEN

Freunde sind also auch für dich als Spielleiter eine gute Möglichkeit, die Charaktere bei ihrem Abenteuer zu begleiten. Natürlich musst du streng zwischen deinem Wissen als Spielleiter und dem Wissen des Freundes trennen. Auf der einen Seite darf er nicht zu bedeutend werden und andere Spielercharaktere an die Wand

spielen. Auf der anderen Seite muss der Freund aktiv und bestimmend genug sein, um wahrgenommen zu werden. Dafür gibt es ein paar einfache Tricks, welche du ausprobieren solltest.

1. **Charakter:** Ein etwas verrückter und durchgeknallter Charakter ist ideal, um den Freund in Szene zu setzen. Er darf keineswegs langweilig, ruhig und schüchtern sein, es sei denn, dieser Aspekt ist gerade gefragt. Um von den Spielercharakteren wahrgenommen zu werden, muss er für sich selbst sprechen können und einen eigenen Willen besitzen.
2. **Charaktereigenschaften:** Wie bei den Nebendarstellern eines Romans muss auch der Freund eine dominante Charaktereigenschaft besitzen, welche den Spielern im Kopf bleibt. Wir definieren Menschen sehr stark über Charaktereigenschaften und eine dominante Charaktereigenschaft hilft uns, die Person im Gedächtnis zu behalten. Egal ob er überheblich, tief ernst, chaotisch, durchtrieben, frech, leidenschaftlich, eloquent, exzentrisch, überführsorglich oder kameradschaftlich ist, suche dir eine Charaktereigenschaft aus und treibe sie auf die Spitze. Dies ist zukünftig das Erkennungsmerkmal des Freundes.
3. **Konflikte:** Scheue dich nicht vor Konflikten. Auch Freunde haben einen starken Willen und müssen manchmal mit dem Kopf durch die Wand. Beginne ruhig kleine Konflikte mit anderen Spielercharakteren, lasse sie nur nicht eskalieren. Durch diese Konflikte zeigst du, dass hinter dem Freund ein echter Charakter mit eigenen Zielen und Wertvorstellungen steckt.
4. **Charakterbogen:** Scheue dich nicht davor, einen Charakterbogen für den Freund anzulegen. Er dient dir als Gedächtnisstütze und hilft dabei realer zu wirken. Die Spieler sehen dann, dass es sich um einen echten Charakter und kein spielleiterisches Hirngespinnst mit Gastauftritt handelt. Lässt du den Freund am Abenteuer teilhaben, gib

ihm Erfahrungspunkte wie jedem Spielercharakter und lasse ihn aufsteigen. Damit wird er für die Spieler noch realer.


4-3 MACHTFAKTOR

Alle Freunde der Charaktere besitzen einen Machtfaktor, welcher definiert, wie groß ihre Ressourcen und Einflüsse in Europa sind. Reiche und mächtige Leute tendieren dazu, viele „Freunde“ zu besitzen. Diese Menschen zu erreichen und ihre Zeit zu erbitten, ist erheblich schwerer als einen Arbeiter im Stadtteil Wörth zum Feierabend um einen Gefallen zu bitten.

Der Machtfaktor der Freunde wird alleine durch den Spieler bestimmt und kann von einem Obdachlosen bis zum Reichspräsidenten reichen. Verbiete ihnen keine Freunde, weil du sie für zu machtvoll hältst. Machtvolle Freunde haben selten Zeit, müssen genau überlegen, wie sie sich in die Geschicke des Staates einmischen, ohne ihr eigenes Amt und Ansehen zu riskieren und ihre Gefallen, welche sie als Revanche fordern, sind meist kleine Abenteuer mit hohem Gefahrenpotenzial. Nehmen wir an, dass ein Charakter deiner Gruppe, nennen wir ihn Ferdinand, wirklich Reichspräsident Friedrich

von Trotten als Freund gewählt hat und ihn sogar bei Charaktererschaffung mit dem Freundschaftsgrad 4 über Lernpunkte gekauft hat. Sein Charakter nimmt zusätzlich das Talent Beste Freunde, womit der Freundschaftsgrad auf 5 steigt. Als *Diabolus* hat Ferdinand nun ein Problem mit H.A.S.S. bekommen und möchte die Sache über einen Telefonanruf an Friedrich von Trotten klären. Ganz nach dem Motto: „Der Reichspräsident möchte mit Ihnen sprechen.“ Durch von Trotten's Machtfaktor von 10+(1) ist es selbst mit 5 W6 schwierig einen Gefallen zu erhalten. Zusätzlich bedeutet ein Anruf durch von Trotten bei H.A.S.S., bei dem er die Freilassung von Ferdinand befiehlt, eine große Gefahr für seinen Beruf, wenn nicht sogar mehr. Ferdinands Spieler würfelt also mit 5 W6 gegen den Mindestwurf 14+(1). Er muss beim ersten Wurf mindestens eine 6 würfeln, diese noch mal mit einer weiteren 6 bestätigen und im dritten Würfeldurchgang keine 1 würfeln. Theoretisch ist das möglich, aber die Wahrscheinlichkeit liegt im einstelligen Prozentbereich. Viel wahrscheinlicher ist es, dass Ferdinand mit eigenen Kräften aus dieser Lage entkommen muss.

Freunde (Beispiel)	Machtfaktor	Macht
Obdachloser in Marxzell	machtlos	Geringe Beeinflussung seiner direkten Umgebung Kennt Personen in seinem Stadtteil Kennt besondere Orte in seinem Stadtteil
Botendienst für die Reichspost	schwach	Geringe Beeinflussung seiner Behörde Kennt niedere Personen des Staatsdienstes Kennt besondere Orte des Staats in seinem Stadtteil
Fließbandarbeiter bei TEUTATES	mäßig	Geringe Beeinflussung seines Unternehmens Kennt niedere Personen seines Unternehmens Kennt besondere Orte des Unternehmens in Europa
Programmierer für HYPNOS	stark	Mäßige Beeinflussung seines Unternehmens Kennt wichtige Personen seines Unternehmens Kennt besondere Orte des Unternehmens im Reich
Vorstandmitglied bei MINERVA	sehr stark	Hohe Beeinflussung seines Unternehmens Kennt bedeutende Personen in ganz Europa Kennt besondere Orte vieler Unternehmen im Reich
Amtsleiter des Amtes für Reisewesen	mächtig	Hohe Beeinflussung seiner Behörde und anderer Kennt wichtige Personen des Staatsdienstes Kennt besondere Orte des Staats im Reich
General bei SP.E.ER.	übermächtig	Hohe Beeinflussung des Militärs Kennt wichtige Personen im ganzen Reich Kennt militärische Orte im ganzen Reich
Reichspräsident/Reichskanzler	allmächtig	Extreme Beeinflussung aller Staatsorgane Kennt alle bedeutenden Personen des Reiches Kennt alle wichtigen Orte des Reiches



4-4 DAS LEBEN DER ANDEREN MENSCHEN

Spieler sind bei jedem Abenteuer mit den Interessen ihrer Charaktere beschäftigt. Dabei vergisst man schnell, dass auch die anderen Menschen Europas ein Leben besitzen, Dinge, die sie bewegen und Motivationen für ihr Verhalten. Freunde sind eine fantastische Möglichkeit, die Spieler tiefer in den Hintergrund von EUROPA INFERNA einzuführen. Freunde verlangen ohnehin ein regelmäßiges Revanchieren für ihre Hilfe, was dir als Spielleiter die Chance gibt, kleine Auflockerungsabenteuer zu generieren. Sie helfen dabei, die Freunde der Charaktere stärker in die Gruppe einzuführen, unterbrechen düstere Kampagnenabenteuer und geben den Charakteren das Gefühl, ein Teil Europas zu sein, statt nur darin zu spielen. Hat ein Spieler einen Ladenbesitzer als Freund, kann dieser ihn um Hilfe bitten, wenn er um Schutzgeld erpresst wird. Ein Informatiker von TEUTATES sieht sich vor dem Problem, dass seine Sicherheitsfreigabe für einen Diebstahl verwendet wurde. Obwohl er keine Schuld daran trägt, ist er nun im Zentrum interner Ermittlungen. Ein General von SP.E.ER. wird durch eine einflussreiche Persönlichkeit erpresst, welche diffamierendes Material besitzen will. Die Möglichkeiten sind endlos. Scheue dich nicht davor, die Freunde eines Charakters als Grundlage deines Abenteuers zu nehmen und zeige den Spielern damit, dass auch Freunde echte Charaktere sind.

4-5 ORGANISATIONEN ALS FREUNDE

Wenn die Charaktere deiner Gruppe einer Organisation beitreten und ihr behilflich sind, gibt es keinen Grund, weshalb nicht die ganze Organisation als Freund geführt werden kann. Die Charaktere besitzen einen Wert für die Organisation und daher gibt es auch ein berechtigtes Interesse daran, diese Verbindung nicht abreißen zu lassen. Erledigen die Charaktere häufiger Aufträge für Antares, wird die Verbrecherorganisation bald mit einem Angebot auf sie zukommen Mitglied zu werden. Selbst wenn die Charaktere dieses Angebot ablehnen, behalten sie einen Wert für Antares als freie Mitarbeiter.

Viele Organisationen besitzen nicht nur einen Machtfaktor. Die obere Spitze mag einen Machtfaktor von übermächtig haben, doch zu diesen Personen haben die Charaktere noch

keinen Zugang. Überlege dir, in welchen Kreisen der Organisation die Charaktere angesehen sind und wie hoch der Machtfaktor dieser Individuen ist. Steigen die Charaktere in der Gunst der Organisation auf, erhöhe den Machtfaktor.



5 BLICK HINTER DIE KULISSEN

5-1 WO WISSENSCHAFT UND MYSTIK VERSCHMELZEN

Um das Universum zu verstehen, muss man begreifen, weshalb es ist wie es ist. Und es ist nicht einfach. Seit Jahrhunderten rätseln Philosophen und Wissenschaftler um seine Natur, doch preisgegeben hat es ihnen bisher wenig. Niemand kann sagen, ob es für seine Erschaffung eines göttlichen Wesens bedurfte oder dieser Schöpfungsakt als solches bereits so wundervoll und atemberaubend war, dass keine Götter benötigt wurden. Vielleicht ist diese Frage nach der Henne und dem Ei auch nur ein weiterer verzweifelter Versuch, die Geheimnisse dahinter zu begreifen.


Unsere Welt und alles, was sie umgibt, ist das Produkt verschiedener Faktoren, die immer wieder auftreten und scheinbar jeder Sache innewohnen. Schon in den Hochkulturen des antiken Mesopotamiens, Ägyptens und Chinas erkannte man, dass alles, was uns umgibt, aus wiederkehrenden Teilen besteht und nannte sie Elemente. Universelle Konstanten, welche in beliebiger Menge und Art kombiniert die Schöpfung vor unseren Augen hervorbrachten. Man brach sie herunter auf die einfachsten Einheiten und Zustände; Wasser, $H_2 + O$ oder Elementarteilchen mit der Gesamtsumme von 10 Protonen, 8 Neutronen und 10 Elektronen. Alles so ziemlich dasselbe, wenn man sie richtig anordnet. Bei dieser simplen Betrachtungsweise, auf das scheinbar Wesentliche beschränkt, verliert man schnell das Gefühl für die komplexen und doch so einfachen Dinge, die möglicherweise genauso unteilbar sind wie der Rest. Besteht der Geist eines Menschen aus chemischen Elementen und Energie oder liegt in ihm etwas deutlich Komplexeres? Aus welchem Material bestehen Träume oder Fantasie und aus was die Abwesenheit des Seins; die Leere? Welches Element, welche Form der Energie bildet sie?

Im Jahre 1962, mehr als ein halbes Jahrhundert nach dem Untergang der bekannten Welt, postulierte der theoretische Physiker Jorndardt Degenbach seine Idee universeller Kräfte, die jede Form der Existenz im Universum bilden. Noch

lange vor der Entwicklung brauchbarer Hochleistungsrechner gelang es ihm, das Fundament einer allgemeinen Physik zu schaffen und dabei unbemerkt die Lehren mystischer Kulte naturwissenschaftlich zu ergründen. Degenbach berechnete die Existenz von 5 universellen Größen, die er Pars nannte; Teile. Nach seinen Kalkulationen werden diese 5 Pars benötigt, um das Universum, so wie wir es kennen, zu erschaffen. Doch noch mehr, er erkannte auch, dass es jenseits unserer begrenzten Vorstellungskraft weitere Physiken, weitere Systeme der Naturgesetze geben musste, die in unserer Wirklichkeit keine Anwendung finden können.

Wie es den meisten bahnbrechenden Entdeckungen ergeht, wurden auch Degenbachs Arbeiten belächelt, verspottet und gerieten in Vergessenheit. Erst 2018 gelang es dem experimentellen Physiker Aron Černý am Europäischen Myonenbeschleuniger (EMBL) eine Strahlung zu generieren, welche in der Lage war, sich ständig und ohne äußere Einflüsse zu verändern. Sie war in einem konstanten Fluss unablässiger Veränderung und widersprach damit sämtlichen Gesetzen der Physik. Actio est Reactio besaß keine Bedeutung mehr. Zu Ehren des fast vergessenen Jorndardt Degenbach nannte er sie Alterations-Pars oder A-Pars. Nach weiteren Jahren der Forschung und unendlich vielen Misserfolgen gelang es Černý, das Erinnerungs-Pars (E-Pars), das Invariabilitäts-Pars (I-Pars), das Obskur-Pars (O-Pars) und schließlich das Unendlichkeits-Pars (U-Pars) zu generieren. Diese 5 Bausteine einer vollständig anderen Physik zwingen die Zeit in eine endlose Schleife, in welcher sich jeder Zustand unablässig wiederholt. Ohne es zu wissen, hatte der hochumstrittene und inzwischen greise Physiker die Natur einer unvorstellbar alten Lehre beweisen; die Sphärenkunde.

Die Anfänge der Sphärenkunde stammen aus den frühen mesopotamischen Reichen und vermutlich aus einer Zeit, die noch ein ganzes Stück davor liegt. In diesen ersten Hochkulturen verbreitete sich ein Wissen, das Geist, Materie, Traum, Veränderung und Leere als die fünf



Grundelemente der Welt betrachtete. Mystische Mächte waren mit der Manipulation dieser Kräfte verbunden und alleine der Priesterschaft oder machtvollen Regenten vorbehalten. Einige unter diesen Herrschern regierten laut Geschichtsschreibung für Jahrhunderte, ohne unter dem Verfall des Alters zu leiden. Sie wurden die Ewigen genannt. Sie brachten das Wissen über die Sphärenkunde mit sich, bildeten ihre engsten Verbündeten darin aus und schufen schier unbezwingbare Armeen mit übernatürlichen Kräften. Doch ihre Gier nach Macht und dem Blut ihrer Feinde verheerte die Länder und führte letztendlich zu ihrem Sturz. Die Ewigen verschwanden über Nacht, aber das geheime Wissen um die Sphärenkunde blieb.

5-2 IN EINER WELT VOLLER WELTEN

Jornhardt Degenbach und Aron Černý, die Schöpfer einer neuen Physik, konnten nicht wissen, wie dicht sie an der wahren Struktur des Universums lagen. Die von Černý hergestellten und gemessenen Energien bildeten die Grundsteine, die Elemente aller Welten. Nicht jede dieser Welten wird von allen Elementen gleichermaßen durchdrungen und viele von ihnen liegen nur im Einflussbereich von wenigen Elementen. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass auf keiner der zahlreichen Welten die gleichen Naturgesetze herrschen, selbst wenn sie aus den gleichen Bausteinen bestehen.

Lange bevor der erste Myonenbeschleuniger in Europa gebaut wurde und Gelehrte in der Lage waren, die Grundsubstanzen des Universums zu berechnen, erkannten Menschen die Struktur der Welt auf dem mystischen Pfad der Sphärenkunde. Diese von antiken Wesenheiten eingeführte Kunst der Mystik sieht 5 Sphären als Säulen aller Schöpfung.

DEA ist die Sphäre des Geistes und enthält alles Wissen, das jemals bestand, heute besteht und noch bestehen wird. Ohne die Kräfte DEAs kann kein tieferes Wissen erlangt werden. Sie verkörpert das Gedächtnis aller Welten.

PHYSICA ist die Sphäre der Materialität und ist angefüllt von allem, was jemals bestand, heute besteht oder noch bestehen wird. Ohne die Mächte PHYSICAs besitzt eine Welt keine körperliche Form.

SOMNIA ist die Sphäre der Träume, Hoffnungen und Ängste. Unter allen Sphären ist sie die

unbegreiflichste, denn in ihr ruhen alle Fantasien und Alpträume, die jemals bestanden, heute grassieren und sich noch formen werden. Eine Welt ohne die Kräfte SOMNIAs ist frei von Hoffnungen und Träumen aber auch Ängsten und Sorgen. Was für den einen als erstrebenswerter Himmel scheint, ist für den anderen der Inbegriff der Hölle.

METAMORPHOSIS ist die Sphäre des Wandels und keine Welt, die ihre Mächte verspürt, vermag es, etwas Unveränderliches hervorzubringen. Wenn Stillstand Tod bedeutet, so ist METAMORPHOSIS die Quelle ewigen Lebens. Nichts in ihr hat Bestand sondern ist der konstanten Veränderung unterworfen.


INANIS ist die Sphäre der Leere und des Verlustes. Welten, die von ihren Energien nicht berührt werden, kennen keinen Abschied oder Ende des eigenen Seins. INANIS zerstört und verschlingt, um Platz für Neues zu schaffen. So düster die Angst vor Sterblichkeit und Vergänglichkeit sein mögen, so bedeutend ist doch ihre Funktion.

Die 5 Sphären überschneiden sich zu großen Teilen und generieren auf diese Weise ein komplexes Netzwerk verschiedenster Welten, die alle unterschiedlichen Gesetzen gehorchen. Die Sphärenkundigen nennen diese Welten Transzendenzen.

5-3 DER EWIGE KAMPF

Vor über 12.000 Jahren geschah auf unserer Welt etwas so Unvorstellbares, dass es heute in literarischen Werken der fantastischen Literatur zu finden wäre. Unsere Urahnen betrachteten den sternenübersäten Nachthimmel und erblickten bunte Wellen aus Licht, die sich über dem Firmament kräuselten. Unwirkliche Klänge erfüllten die Luft und ließen ihre Herzen in Angst verfallen. Dann begannen die Eruptionen. Vulkanausbrüche, Stürme, unsagbare Kälte breiteten sich auf dem Planeten aus und stürzten ganze Kulturen in den Untergang. Schließlich kamen die Fremden.

Wie aus dem Nichts erschien eine gewaltige Armee aus Monstern, die sich über den Kontinenten ausbreiteten. Ihre Fremdartigkeit, Gewalt und Macht ließen die Erde erzittern, ihre Flügel und Schwingen verdunkelten den Himmel. Für unsere Urahnen, tief im Glauben an die Göttlichkeit der Naturkräfte verwurzelt,



waren diese Bestien eine Plage der Schöpfer. Doch anstatt auf die Menschen herniederzufahren und sie vom Angesicht der Erdoberfläche zu tilgen, begannen die Bestien einen blutigen Kampf gegen ihre eigenen Brüder. Ihr Blut färbte die Flüsse, ihre Leichen bedeckten das Land. Eine wilde Schlacht tobte, in der es keine Gnade gab. Knochen brachen, Schädel barsten, Flammen versengten Fleisch. All dieses Grauen geschah in einer Zeit erbarmungsloser Katastrophen, da Flüsse aus Lava die Ernte verbrannten und eisige Kälte das Land überzog. Die Menschen flohen in die Berge und Höhlen, wo immer sie Unterschlupf fanden und warteten dort auf das Ende ihrer Welt. Es sollte nicht kommen.

Nach wenigen Wochen verschwanden die Erdbeben und Vulkanausbrüche, das Land beruhigte sich. Hitze und Kälte glichen sich aus, die Lichter am Himmel verblassten, die mystischen Klänge versiegteten und von den Monstern waren nicht mehr viele übrig. Hatten die Götter noch einmal Gnade gezeigt?


5-4 DIE EWIGEN

Weitab unserer Vorstellung und doch nur von einer einzigen Sphärenkraft getrennt, liegt die Transzendenz *Immortalus*. In ihr regieren die gleichen Gesetze wie auf unserer Welt, doch für die Bewohner dieser Realität gibt es keine Leere oder Verlust. *Immortalus* ist außerhalb der Einflüsse von INANIS, weshalb alles, was entsteht, für die Ewigkeit besteht. Alles mag sich verändern und entwickeln, doch niemals wird es zugrunde gehen. Was wie ein Hort der Unsterblichkeit klingt, gibt keinen Raum für Neues und so entbrannte schon vor langer Zeit ein endloser Krieg um die letzten Ressourcen dieser Transzendenz. In diesem Weltkrieg verstrickt, kämpfen die vier Heere Stratos Sacralis, Stratos Anima, Stratos Mystica und Stratos Machina um die absolute Vorherrschaft. Als unsterbliche Krieger in den Körpern antiker Monster verheerten sie das Land und zwangen ihre Feinde zu Knechtschaft oder Rückzug. Vor über 12.000 Jahren entdeckten die Stratos Sacralis das Tor in eine fremde Welt, in der sie zum ersten Mal Sterblichkeit erfuhren. In einem dunklen und blutrünstigen Pakt einigten sich die vier Heere darauf einen finalen Kampf in dieser anderen Welt auszutragen und den rückkehrenden Sieger

als absoluten Herrscher *Immortalus* anzuerkennen. Jedes Heer sandte die 1.000.000 seiner besten Krieger, um als finaler Gewinner des endlosen Kampfes hervorzugehen.

Als die Kinder *Immortalus* die fremdartige Welt betraten, begegneten sie den ersten Menschen; unseren Urahnen. Im Vergleich zu den kraftvollen Monstern von *Immortalus* waren diese winzigen Kreaturen nur Primitive und Wilde ohne Kultur und Macht. Sie gaben sich nicht weiter mit den Ureinwohnern dieser Welt ab und sammelten ihre Armeen. In einem gewaltigen Angriff stürmten die vier Heere aufeinander zu und begannen mit dem blutigen Werk. Die Leichen der monströsen Kreaturen bedeckten schon bald das Land, doch der Kampf dauerte Wochen. Als nur noch wenige Hunderttausend unter ihnen übrig waren, die besten Krieger aller Heere, kollabierte das Tor nach *Immortalus* und verwehrte ihnen jeden Weg zurück in die Heimat. Die Wesen waren auf unserer Welt gefangen.

Anstatt den Kampf fortzusetzen, betrachteten viele unter ihnen das Sterben als sinnlos, wenn kein Ruhm dafür zu ernten wäre und desertierten aus den Schlachtreihen. Sie ließen sich auf der Erde nieder und begannen ein neues Leben als sterbliche Wesen. Schon bald lernten sie mithilfe der Sphärenkunde die Form von Pflanzen, Tieren und Menschen anzunehmen. Sie verliebten sich, gründeten Familien und wurden von den Einheimischen nur durch eine Tatsache getrennt: Die Zeit und das Alter konnten ihnen nichts anhaben. So durchlebten sie unzählige Generationen und sahen jene verwelken, die sie in ihr Herz geschlossen hatten. Einige unter den Ewigen, von Macht und dem Wunsch nach Sicherheit besessen, formten neue Königreiche unter ihrer Herrschaft. Ihre unvorstellbaren Kräfte wurden von Priestern verehrt und nicht wenige von ihnen verfielen dem Glauben an sich selbst. Für unsere Ahnen waren sie Götter und wer kann behaupten, dass sie keine waren? Argwöhnisch gegenüber anderen Ewigen sammelten sie menschliche Heere, bildeten sie in den mystischen Künsten der Sphärenkunde aus und führten sie erneut in die Schlacht. Doch dieses Mal vergossen sie das Blut der Menschen. Als diese sich gegen ihre unbarmherzigen Götter aufbäumten und sie stürzten, traten die Ewigen zurück in den Schatten und lenkten die Geschicke der Menschen durch bereitwillige Marionetten



wie Kaiser und Könige. Das Wissen um sie und die Sphärenkunde ging nie verloren, doch es wurde sorgfältig behütet und für einen geheimen Krieg in den Schatten genutzt.

5-5 DAS ENDE WAR NAHE!

So unterschiedlich sich die Ewigen entwickelten, so vielfältig wurden auch ihre Interessen. Manche unter ihnen betrachteten den einst geschlossenen Pakt als heilig und begannen zu erforschen, unter welchen Umständen das Tor nach *Immortalus* entstanden war. Andere unter ihnen sahen das Reisen durch die Transzendenz als Möglichkeit, neue Welten zu erobern, in denen sie womöglich ihre Unsterblichkeit zurückgewinnen konnten. Es dauerte fast 4.000 Jahre um zu lernen, dass die Sphären in ständiger Bewegung sind und in regelmäßigen Abständen konvergieren. In diesen Momenten der Konvergenz war es möglich ein physisches Tor zwischen den Transzendenz zu öffnen. Doch die Macht der Ewigen, ihr Wissen um die Sphärenkunde, reichten nicht aus, um ein solches Tor zu erschaffen. Offensichtlich musste es aber ein Wesen mit solchem Wissen gegeben haben. Wie sonst hätte sich das erste Tor öffnen können? Sie wanderten über die Erde auf der Suche nach einem machtvolleren Wesen, das in der Lage wäre das Tor erneut zu öffnen, doch alle Suche war vergeblich.


Erst im Jahr 2097 v. Chr., als die Sphären erneut zu konvergieren begannen, erkannte der ehemalige General der Stratos Mystica, Fervor, dass es Menschen gab, die in der Lage waren als Torschlüssel zu fungieren. Scheinbar wurden in den Jahren der Konvergenz Menschen geboren, welche die Kräfte der Sphärenkunde auf natürliche Weise erlernten. Diese Schlüssel trugen äußerlich keine Auffälligkeiten und waren nicht von normalen Menschen zu unterscheiden. Entsprechend unmöglich war die Suche nach ihnen. Doch die Sphärenkunde ist vielschichtig und es gelang Fervor 2097 v. Chr. einen Schlüssel ausfindig zu machen. Sein Ziel war damit schon greifbar nah. Doch dieses besondere Exemplar war ein Schüler der *gu gissu*, einem antiken Kult, der sich gegen die Herrschaft der Ewigen verschworen hatte. Fervor unterlag im Kampf gegen die Sphärenkrieger und musste seinen Plan, ein neues Tor nach *Immortalus* aufgeben.

Erst im Jahr 1899 gelang es Fervor, einen weiteren

Schlüssel zu finden, welcher bereitwillig seinem Herrn folgte. Die Öffnung des Tores nach *Immortalus* stand unmittelbar bevor, als der Ewige Claritas den Schlüssel vor der Vollendung des Rituals tötete. Die Torbögen hatten sich bereits manifestiert, aber das Tor wurde nur einen winzigen Spalt weit geöffnet. Es war unmöglich hindurchzutreten und doch strömten die rohen Energien der Sphären auf unsere Welt. Fervors Plan war vereitelt, doch der Preis war hoch. Nach weiteren Monaten anhaltender Katastrophen, der Eruption des Monte Inferna und dem Verstummen der Vereinigten Staaten von Amerika musste Claritas erkennen, dass sich dieses Tor nicht mehr von alleine schließen würde. Der Ewige begann, alles Wissen und jede verfügbare Literatur über die Sphärenkunde zu sammeln, um zu verstehen, was durch die Unterbrechung des Rituals geschehen war. Die Ergebnisse seiner Studien waren niederschmetternd. Durch das halbgeöffnete Tor strömten nicht nur die gewaltigen und umgelenkten Kräfte der Sphären auf die Erde, es hinderte die Sphären daran sich voneinander zu entfernen. Die natürlichen Konvergenzzyklen waren unterbrochen. Die sich aufstauenden Energien bargen das Potenzial diese Transzendenz und womöglich weitere zu zerreißen. Die Kräfte der Sphären weckten auch die verborgenen Mächte der Nachfahren der Kinder *Immortalus* und die Abnos, Drifter und Horrors betraten die Bühne der Welt. Mit dem vermeintlichen Ziel die Erde zu beschützen, hatte Claritas das Fundament der Vernichtung gelegt. Ihm wurde bewusst, dass ein weiterer Schlüssel gefunden werden musste, um das unterbrochene Ritual des Sphärentors zu beenden.

5-6 DIE EWIGEN EUROPAS

Der Ausbruch des Monte Inferna, des Höllentors, zwang auch die verbliebenen Ewigen, sich in und um Europa herum anzusiedeln. Wie sie es in den Jahrtausenden zuvor gelernt hatten, nutzen sie ihr Wissen und ihre manipulativen Kräfte zur Herrschaft in den Schatten. Sie arrangierten sich mit Gleichgesinnten, führten geheime Kriege gegen andere Ewige und kontrollieren seit dieser Zeit die Geschicke des Europäischen Reiches.



STRATOS MYSTICA

Fervor

Der Gott der Drachen ist zweifellos einer der mächtigsten und ruchlosesten Ewigen. Er hat keine Probleme damit, sich die Hände selbst schmutzig zu machen und will unter allen Umständen nach *Immortalus* zurückkehren. Der grenzenlose Sieg gegen seine Kontrahenten ist das einzig erklärte Ziel und er ist gerne bereit, unsere Welt als Flammenmeer zu hinterlassen. Fervor scharft mächtige Organisationen mit extremistischem Charakter um sich, doch am Ende sind sie nur Spielbälle in seinem wahren Plan. Er ist der direkte Grund für die Erschaffung des Höllentors und seit dieser Zeit fieberhaft auf der Suche nach einem neuen Schlüssel, der es vermag, das Ritual zu beenden.

Luparis

Sie kontrolliert die wilden Stämme der Nordbarbaren Norsk und wird vom Orden der Wolfskrieger beschützt. Obwohl Luparis keinen Einfluss auf die großen Wehrstädte besitzt, kontrolliert sie gewaltige Ländereien, auch innerhalb Europas. Indirekt beherrscht sie einen großen Teil der Lebensmittelversorgung Europas. Luparis hat sich schon vor langer Zeit von den Stratos Mystica losgesagt und trachtet danach, ein Tor nach *Daemonium Tenebris*, einer Transzendenz wilder Bestien und Raubtiere, zu öffnen. Luparis will damit *Amalgatum*, die Transzendenz der Menschen, zu ihrem uneingeschränkten Jagdrevier erklären.

Praestigiatorus

Der Gaukler ist ein undurchsichtiger Charakter und niemand aus seiner Gruppe weiß, zu wem er gehört. Vielleicht auch nur zu sich selbst. Der Wahnsinn ist ein wichtiges Attribut seines Naturells und als Einzelgänger pfuscht er immer wieder gerne in die Pläne der anderen Ewigen hinein. Praestigiatorus leidet unter einer seltenen Erscheinung; er kann nicht vergessen. Was für einen Sterblichen wie ein Traum klingen mag, ist für einen Ewigen der Weg in Hölle seiner eigenen Erinnerungen. Der Gaukler hat mit den Aposteln der Leere eine Übereinkunft getroffen. Er bringt ihnen den Schlüssel und Calus, der Gott der Apostel der Leere, schenkt ihm dafür das Vergessen. Praestigiatorus lebt als reicher

Mittelständler und Eigenbrötler in Europa, abseits der anderen Ränkespiele.

STRATOS SACRALIS

Bellator

Er ist die geheime Kraft hinter Wrotislava, während Victosław Kabanski seine rechte Hand ist. Bellator war einer der höchsten Generäle der Sacralis. Er will den Krieg unbedingt für seine Seite, am liebsten für sich selbst, gewinnen und nach *Immortalus* zurückkehren.

Claritas

Graf Leonhardt von Lamm war ein einfacher Krieger, als die Truppen *Immortalus* das Tor zur Erde durchschritten. Er hat einen Gefallen an der Friedfertigkeit der Menschen und ihrer Transzendenz gefunden und will die Öffnung des Tors unter allen Umständen verhindern. Der Tod des Schlüssels im Jahr 1899 war sein Werk und somit ist auch er direkt für die Entstehung des Monte Inferna verantwortlich. Es braucht kaum erwähnt werden, dass Claritas und Fervor erbitterte Gegner sind.

Succubus

Als stille Teilhaberin steckt Succubus hinter den rivalisierenden Unternehmen MINERVA und HYPNOS. Sie beeinflusst die Massen und manipuliert deren Träume, Hoffnungen und Ängste, während die Menschen in die substanzlosen Ebenen des Datenstroms und existenzlos abtauchen. Succubus behauptet, weiterhin den Zielen der Stratos Mystica treu zu sein, doch in Wirklichkeit will sie nicht das Tor nach *Immortalus*, sondern ein Sphärentor direkt nach SOMNIA öffnen.

STRATOS MACHINA

Pecunius

Die wahre Macht hinter TEUTATES ist die Privatbank und der größte Teilhaber des Rüstungskonzerns; Pecunius. Mit der Macht des Geldes steuert er die Rüstungsmaschinerie im Hintergrund. Sein Ziel ist klar. Er will den Kampf für Stratos Machina gewinnen und endlich nach *Immortalus* zurückkehren.



Essedarius

Der ewige Streitwagenkämpfer ist die finanzielle Macht hinter CANNSTATT, FORTUNA und weiterer Automobilkonzerne. Er liebt den Kampf fast so sehr wie die Geschwindigkeit, doch ohne Zweifel möchte er nicht nach *Immortalus* zurückkehren. Die Sucht nach Geschwindigkeit und die Gefahr der Sterblichkeit hat durchaus einen Reiz für ihn.

STRATOS ANIMA

Silvanus

Als ehemaliger Großgeneral der Stratos Anima hat Silvanus über die Jahrtausende seinen Blick auf seine eigene Fraktion geändert. Er hat das Studium der Sphären begonnen und weiß so gut über sie Bescheid wie kein anderer Ewiger. Auch Silvanus will nach *Immortalus* zurückkehren, da die Ränkespiele der anderen seine Studien stören. Allerdings ist es ihm egal, ob seine Fraktion als Sieger hervorgeht, solange nur ihm nichts

geschieht. Sein wahres Ziel ist es, die Mächte der Sphären in sich zu vereinen und zu einem wahren Gott aufzusteigen. Um den ständigen Attentatsversuchen aus dem Weg zu gehen, hat er sich nach Amerika zurückgezogen und lebt dort als Schatten im Hintergrund der Gesellschaft.

Curatio

Als ehemaliger Stratege der Anima erlernte Curatio das Handwerk des Heilers. Er ist von der Sterblichkeit fasziniert und versucht natürlich, auch seinen eigenen, unsterblichen Körper zu optimieren. Sein Wunsch ist es, eines Tages wieder einen unsterblichen und unverletzlichen Körper zu besitzen, jedoch will er unter gar keinen Umständen nach *Immortalus* zurückkehren. Die Heilung seiner Anhänger und ihr bedingungsloser Gehorsam ist der Spielball Curatios. Er ist der wahre Einfluss hinter dem Großunternehmen CERES.



6 DIE GANZE WAHRHEIT

...falls du sie vertragen kannst

6-1 DIE WAHRHEIT HINTER DEM TOR

6-1.1 Seine Natur und wahre Macht


Die Öffnung des Sphärentors im Jahr 1899 kreierte 2 zerstörerische Energieladungen auf der Erde, welche bildlich gesprochen als Säulen des Sphärentors bezeichnet werden können. Die positive Energieladung generiert extreme Mengen an Hitze und schmilzt das umgebende Gestein der Erdkruste auf. Gewaltige Lavafontänen erstrecken sich kilometerhoch, weshalb die Menschen diesen Ort, den Monte Inferna, auch Höllentor nennen. Ein Blick von der verlassenen Stadt Rom in Richtung Südosten soll wie ein Blick in das Herz der Hölle wirken. Die zweite Energieladung transferiert ständig Energie zum Höllentor, wodurch extreme Kälte an dieser Säule entsteht. Als Anlehnung an das Höllentor wurde es von den ersten Expeditionsteilnehmern das Himmelstor genannt. Es befindet sich auf dem nordamerikanischen Kontinent, welcher inzwischen unter einer dicken Eisdecke liegt. Ursprünglich sollte das Sphärentor einen stabilen Übergang in die Transzendenz *Immortalus* öffnen, doch durch die Tötung des Schlüssels öffnete sich das Tor nicht vollständig. Sowohl der Ewige Fervor als auch der Ewige Claritas gingen nach dem fehlgeschlagenen Ritual im Jahr 1899 davon aus, dass sich dieses unpassierbare Tor in kürzester Zeit schließen würde, doch dem war nicht so. Weiterhin unterlagen beide der fälschlichen Annahme, dass defekte Tor würde nach *Immortalus* führen, aber auch hier lagen sie falsch. Eine stabile Verbindung in die Transzendenz der Ewigen wurde niemals etabliert. Stattdessen führt dieses Loch im Raum-Zeit-Gefüge in die Ebene zwischen den Sphären, das VAHEL, in welcher die rohen Kräfte der Sphären das kosmische Band der Zeit formen. Diese zerstörerischen wie schöpfenden Energien überfluten nun unsere Transzendenz und unseren Planeten. Ihre Macht verändert die Realität und kreierte vollständig neue Zustände der Existenz. Dieser Umstand alleine wäre gefährlich, aber die Bedrohung ist wesentlich größer. Die Sphärenenergien akkumulieren sich

auf der Transzendenz *Amalgatum* und schwächen allmählich den Fluss der Zeit. Bricht dieser Fluss ab, endet alles, was wir kennen. Zusätzlich wallen auch die Kräfte der Sphäre INANIS in unsere Welt und damit der zerstörerische Einfluss der alles verschlingenden Leere des Wesens Calus. Vielleicht wird es Jahrhunderte dauern, vielleicht Jahrtausende, doch letztendlich ist es ein Wettlauf zwischen dem Ende aller Zeiten und der entflammenden Macht Calus, welcher unsere Transzendenz verschlingen will.

6-1.2 Die Schlüssel

Stabile Übergänge zwischen zwei Transendenzen können nur zu besonderen Zeiten entstehen. Die 5 Sphären konvergieren und divergieren in einem Zyklus von 999 Erdenjahren und nur in den wenigen Monaten des Konvergenzhochstandes ist es möglich, eine stabile Passage zwischen Transendenzen zu erschaffen. Schon Jahre vor dem Höhepunkt der Sphärenkonvergenz dringen die gewaltigen Kräfte von DEA, PHYSICA, SOMNIA, METAMORPHOSIS und INANIS auf die Erde ein und verändern die Welt. Normale Menschen erhalten plötzlich übersinnliche Fähigkeiten, verändern ihre Gestalt, sie erlernen auf natürliche Weise Fragmente der Sphärenkunde und besonders seltene Exemplare erhalten ein instinktives Verständnis für den Fluss der Sphärenenergien. Es ist nicht bekannt, welcher Prozentsatz der Menschheit dieses Wissen erlangt und was sie so besonders macht, doch die Konvergenz erlaubt es ihnen, Kräfte abseits der Vorstellungskraft zu wirken.

Das Ritual zur Öffnung eines stabilen Sphärentors stammt aus den sumerischen Aufzeichnungen von Larsa, bei der die Geschichte des Tors der Dämonen (Ig utuk xul) zu finden ist. Es handelt sich um eine überraschend genaue Anleitung zur Manipulation der Sphärenenergien, um einen Durchgang in eine andere Transzendenz zu erschaffen. Die Aufzeichnungen klingen surreal und unsinnig, sofern sie nicht von einem Schlüssel gelesen werden. Die darin beschriebenen Wellen aus Farben und Formen



sind für normale Menschen und selbst für Ewige in der realen Welt unsichtbar. Nur ein Schlüssel kann sie wahrnehmen und umsetzen.

Dass bei den Aufzeichnungen von Larsa beschriebene Tor führt direkt nach *Immortalus*, was den Verdacht nahelegt, dass der Erschaffer des ursprünglichen Sphärentors am Endkampf der Ewigen beteiligt war, die Schlacht überlebte und später dieses Wissen weitergab. Weder seine Identität, noch der Name des Verfassers dieser Aufzeichnungen sind bekannt.

6-2 DIE WAHRHEIT HINTER DEN ABNOS

6-2.1 Die Wahrheit hinter den *Mutatis, Diabolus* und *Driftern*

Das Bemerkenswerte an allen Abnos ist ihre Fähigkeit, übernatürliche Kräfte zu wirken. Doch woher stammen diese übernatürlichen Fähigkeiten? Jedes Wesen steht im Einklang mit den Sphären seiner Transzendenz. *Amalgatum*, unsere Welt, ist die einzige Transzendenz, in der die Kräfte aller 5 bekannten Sphären wirken. Sie formen eine definierte und unabänderliche Sphärenkraft in jeder bestehenden Masse und Energie gleich einer Naturkonstante.

Als vor über 12.000 Jahren die Kinder *Immortalus* das erste Sphärentor passierten und unsere Welt betraten, brachten sie nicht nur Krieg und Verheerung auf unseren Planeten, sondern auch die Sphärenkräfte einer anderen Transzendenz. Wie alle Wesen aus Fleisch und Blut verliebten sie sich, zeugten Nachwuchs und gaben diese Sphärenkräfte, tief in ihrer eigenen Existenz und Materie verankert an ihre Nachkommen weiter. Unberührt von den Mächten INANIS gehorcht diese Sphärenkraft vollkommen anderen Naturgesetzen. Abnos sind daher immer mit mindestens einem Kind *Immortalus* verwandt und tragen sowohl die Sphärenkräfte *Amalgatum* als auch *Immortalus* in sich. Diese divergente Abstammung verleiht auch ihrem Wesen einen dualen Charakter. Schlummern ihre Kräfte hinter dem Vorhang der Realität, nehmen wir sie als normale Menschen wahr. Aktiviert sich ihre Paraphysiologie, sehen wir die andersartigen Sphärenkräfte *Immortalus*, was uns übernatürlich und damit gefährlich erscheint.

Nach über 12.000 Jahren der Durchmischung ist das genetische Erbe der Kinder *Immortalus* in fast

allen Menschen, Tieren und Pflanzen nachweisbar, doch es ist so großflächig über die Flora und Fauna der Erde verteilt, dass man diese genetischen Sequenzen für natürlich Vorkommende hält.


Erwacht das Erbe *Immortalus* in den Menschen, können die Effekte sehr unterschiedlich ausfallen. Häufig kommt es zu leichten Reaktionen wie Vorahnungen und übernatürlichen Eingebungen. Seltener verspüren sie massive Auswirkungen der Sphärenkräfte und können das wahre Wesen *Immortalus* in sich wecken. Ob und wie stark sich ihre Kräfte äußern, liegt an mehrere Faktoren.

Der erste Faktor ist die Konzentration an Sphärenkräften *Immortalus* in ihrem Blut. Umso enger ein Wesen mit einem oder mehreren Ewigen verwandt ist, umso wahrscheinlicher, dass es eines Tages auf sein fremdartiges Erbe stößt. Eine engere Verwandtschaft zu gleichartigen Pantheons erhöht die Wahrscheinlichkeit die paraphysiologischen Kräfte zu wecken, worauf hingegen das Blut verschiedener Pantheons der Ausbildung von differenzierten Kräften entgegenarbeitet. Bisher sind noch keine natürlichen Mischungen verschiedener Pantheons beobachtet worden. Die Ewigen der Stratos Mystica, Stratos Sacralis, Stratos Machina und Stratos Anima können sich zwar innerhalb ihrer eigenen Fraktion vermehren, jedoch nicht zwischen den verschiedenen Fraktionen. Eine Besonderheit bilden die Kinder der Leere, deren Erbe nicht von *Immortalus* stammt.

Ein zweiter bedeutender Faktor ist die örtliche Nähe zu einer Kraftquelle der Sphären. Die Säulen des Sphärentors, Himmelstor und Höllentor (oder auch Monte Inferna) genannt, emittieren enorme Mengen an Sphärenenergie. Je

Stratos	Aspekte
Sacralis	Engel, Dämonen, Daeva, Rakshasa
Mystica	Drachen, Wölfe, Minotauren, Mantikore
Machina	Elektro-Magnetomorphe, Quantomorphe, Technomorphe
Anima	Animorphe, Phytomorphe
Kinder der Leere	Xenoten

näher sich ein Abno am Höllen- oder Himmelstor befindet, umso stärker werden seine Sphärenkräfte *Immortalus* geweckt. Die beiden Säulen sind zwar konstante Emittenten von



Sphärenenergie, aber nicht der einzige Weg um mit den rohen Gewalten von DEA, PHYSICA, SOMNIA, METAMORPHOSIS und INANIS in Kontakt zu kommen. Ihre Kräfte entladen sich gleich unsichtbaren aber brachialen Blitzen, welche Hunderte, selten Tausende von Kilometern weit entfernt wieder einschlagen können. Wird ein Wesen von einer solchen Entladung getroffen, vermag dies seine Sphärenkräfte spontan zu wecken, falls es nicht an den Folgen der Entladung verstirbt.

Der dritte und bei Weitem nicht unwichtigste Faktor ist die Zeit, welche ein Abno aufwendet, um seine Kräfte unter Kontrolle zu bringen. Selbst Personen mit wenig Sphärenkräften *Immortalus* können mit ausreichend Übung und Hingabe enorme paraphysiologische Eigenschaften entwickeln. Vermutlich werden sie niemals in der Lage sein eine wahre Gestalt anzunehmen, doch das Potenzial eines *Mutatis* liegt durchaus in ihren Möglichkeiten. Aus diesem Grund sind potenziell alle Menschen in der Lage Sphärenkräfte zu nutzen; auf die eine oder andere Weise.

6-2.2 Die Wahrheit hinter den Horrors


Bei den legendären Horrors, den zerstörerischsten Kräften der Paraphysiologie, wird bis heute angenommen, dass sie eine extreme Form der Abnos darstellen. Damit liegt man nicht ganz falsch, aber auch nicht ganz richtig. Horrors wurden durch einen lang anhaltenden Kontakt zur Sphärenenergie oder einer kurzen, aber massiven Dosis dieser zerstörerischen Macht erschaffen.

Jede Sphäre emittiert eine einzigartige Form der Sphärenenergie, welche sich im Raum zwischen den Sphären verbinden und den polykosmischen Ring kreieren, welchen wir als Zeit bezeichnen. In den Wellen dieser erschaffenden, verändernden und zerstörenden Energien formen sich die 14 Transzendenzen, die auch als einzigartige Paralleluniversen gesehen werden können. Jede Transzendenz besitzt eine unabhängige Physik, in welcher Kräfte wirken, die für uns wie Wunder erscheinen. Nehmen wir den berühmten Apfel von Isaac Newton als Beispiel: in einigen Transzendenzen wäre der angesehene Brite niemals auf seine Entdeckung der Gravitation gekommen. Erstens gibt es dort keine Apfelbäume, zweitens wäre er ein körperloses

Wesen ohne Kopf gewesen, und drittens hätte unter ihm kein anziehender Planet gelegen, denn seine Transzendenz kennt keine Materie.

Die unbändigen Kräfte, welche die Transzendenzen erschaffen, überfluten seit der Öffnung des Tors um 1899 unseren Planeten. Sie verbinden sich zu machtvollen Kräften, die vermutlich alles erschaffen und alles vernichten können. Befindet sich ein Wesen längere Zeit in der Nähe einer Säule des Sphärentors, absorbiert es genügend Energie, um ein unbeschreibliches, unbegreifliches Monster zu werden. Vielleicht wächst es auf 50 Meter Höhe an, wird körperlos oder zu lebendigem Feuer. Alles ist möglich. Diese machtvollen Kreaturen sind kaum aufzuhalten und schlagen eine Schneise der Zerstörung, wohin immer sie gehen. Mehr als 95 % aller Horrors stammen aus der direkten Umgebung der Säulen des Sphärentors, doch einige von ihnen entwickelten sich Hunderte oder gar Tausende Kilometer davon entfernt. Um ihre Entstehungsgeschichte zu verstehen, muss man den Fluss der Sphärenenergie auf der Erde betrachten. Die Hälfte der Sphärenenergie entspringt dem Höllentor und bewegt sich als gewaltige, blitzförmige Ladung in Richtung des Himmelstors. In gleicher Weise bewegt sich die andere Hälfte der Sphärenenergie in die entgegengesetzte Richtung. Nicht immer trifft die Energie die andere Säule direkt und schlägt wie der Blitz eines Gewitters auf der Erde ein. Wird eine Lebensform von dieser knisternden Entladung getroffen, hat es zwei Möglichkeiten darauf zu reagieren: es wird zu einem machtvollen Horror, einem Schrecken ohnegleichen, oder es wird vollständig vernichtet. Die Wahl liegt dabei selten bei der Kreatur und ist dem reinen Zufall überlassen. In der Tat ist der letztere Ausgang der mit Abstand wahrscheinlichste.

Horrors sind unvorhersehbar und nicht wenige davon nahezu unbesiegbar. Wie alle lebenden Wesen besitzen sie ihre Schwächen, doch ob man genügend Zeit hat, diese zu finden, gilt durchaus zu bezweifeln. Die meisten unter ihnen sind gigantische Wesen, deren schiere Größe an gottgleiche Titanen der Antike erinnert. Ihre schwer gepanzerten Körper sind nahezu undurchdringbar für konventionelle Kriegswaffen und viele besitzen zerstörerische Kräfte, die oft mehr als ein Naturgesetz brechen.



In der Geschichte Europas gelang es bisher 7 Horrors abzuwehren und die wenigsten davon wurden ohne einen erheblichen Blutzoll besiegt. Besonders tückisch war der Horror von Wertheim. Ein intelligenter Virus, der Menschen in willenslose Bestien verwandelte. Jeder der durch einen Infizierten gebissen wurde, verwandelte sich in kürzester Zeit zu einem dieser Monster. Selbst die schwersten Verletzungen vermochten es nicht, die Infizierten zu stoppen, bis SP.E.E.R. mit einem massiven Aufgebot ihrer Division Spezialkommando das Schlimmste verhinderte. Erst im Nachgang dieser Katastrophe wurde den Verantwortlichen bewusst, dass der *Novavirus brennii* in Wirklichkeit ein Horror war.

Horrors sind wandelnde Naturkatastrophen, die ohne genaue Kenntnisse über ihre Schwächen nicht besiegt werden können, aber sie repräsentieren auch ein Zeichen für die Spieler, dass selbst der Macht ihrer Charaktere Grenzen auferlegt sind.

6-3 DIE WAHRHEIT HINTER CALUS

6-3.1 Die Herkunft Calus

Die meisten alten Quellen gehen davon aus, dass der alles verschlingende Schatten Calus direkt aus der Sphäre der Leere INANIS stammt. Diese Fehlinterpretation beruht auf zwei unbestreitbaren Beobachtungen. Die Anhänger Calus tragen das antike Symbol Leere INANIS, als Erkennungszeichen; den leeren Kreis. Für sie ist die absolute Leere, das Vergehen allen Seins der ideale Zustand. Die ältesten Werke über Calus wurden in Latein verfasst und tragen den Namen *Cycle Tenebris*. Sie beschreiben die absolute Befreiung des Geistes durch den vollständigen Verlust aller Weltlichkeit. Dieser Zustand wird von den Anhängern Calus als paradiesischer Ort der ewigen Ruhe betrachtet. Viele dieser armen Seelen haben solch schreckliche Dinge gesehen und erlebt, dass ihre einzige Hoffnung auf ein besseres Leben das Entsagen ihrer Selbst ist. Nach deren Vorstellung kann man sogar im Jenseits keinen Frieden finden, solange der Geist noch in der Lage ist, sich an das Erlebte zu erinnern. Demnach wäre ein ewiges Leben gleichbedeutend mit einer ewigen Hölle.

Das zweite Missverständnis sind die wenigen Versuche, die Transzendenz *Oblivionis* über die Mittel der Sphärenkunde zu betreten. Diese Transzendenz, nur noch von DEA und der Leere INANIS, beeinflusst, verschlingt den Seelengeist des Sphärenwanderers, sobald er sie betritt. Dieses Wissen führte zu dem Missverständnis, dass *Oblivionis* und die Leere INANIS, der gleiche Ort sind. In Wirklichkeit ist *Oblivionis* die Heimat von Calus und besitzt ein offenes Sphärentor, das von hier aus direkt in die Leere INANIS führt.

6-3.2 Das wahre Wesen Calus

Calus ist ein Wesen aus reinem Geist, welches sich in den unwirklichen Ebenen der Transzendenz *Oblivionis* aus Leere und Verlust formte. Wie alle äußeren Transendenzen, die ausschließlich zwei Aspekte der Sphären vereinen, ist auch *Oblivionis* ein unbegreiflicher Ort für den menschlichen Geist. Ohne Materie, Veränderung und Mystik konnte sich hier kein verständiges Leben entwickeln und selbst die Geistwesen von *Oblivionis* erinnern nur an Schatten echten Lebens. Sie werden von einem machtvollen, gottgleichen Wesen namens Calus kommandiert, der die Leere des Universums als idealen Zustand betrachtet und alles unternimmt, um jedes Sein in den Abgrund INANIS zu stürzen. Calus gehört vermutlich zu den machtvollsten aller Sphärenwesen, da er es vermag, seinen Einfluss selbst in für ihn fremden Transendenzen zu manifestieren. Dafür benötigt er nicht einmal ein Sphärentor, sondern nur eine schwache Verbindung, eine schmale Brücke an diesen Ort. Er nutzt dabei das tiefe Verständnis für die Mächte der Sphärenkunde, um seinen Einfluss auf fremde Transendenzen auszubreiten, indem er die Geister der dortigen Wesen verführt und ihnen ein Paradies aus Leere verspricht. Auf *Amalgatum*, unserer Transzendenz, gelang es Calus vor über 5.000 Jahren den Geist eines von Verlust und Gram vergifteten Hochkönigs namens Pala-Atanum zu vergiften. Er transferierte während einer Sphärenkonvergenz ein winziges Fragment seiner Sphärenkraft auf Pala-Atanum und brachte damit eine dritte Sphärenkraft nach *Amalgatum*, jene von *Oblivionis*. Der Hochkönig herrschte Jahrhunderte über sein Reich der Leere und seine Kinder und Kindeskinde sind die Abnos, welche heute als Xenoten bekannt sind. Aus diesem

Grund unterscheiden sich die Kräfte der Xenostik so enorm von denen der Kinder *Immortalus*.

Mit dem Spalt, den Fervor und Claritas unabsichtlich in das Gefüge der Sphärenstruktur rissen, haben sie Calus ein Einfallstor geschaffen, welches der Herr der Schatten unmöglich ungenutzt lassen kann. Seine Macht breitet sich seit dieser Zeit nahezu ungehindert auf der Erde aus und die willigen Anhänger Calus bereiten bereits die Ankunft ihres Herren vor. Sollte das Sphärentor das Ende unserer Welt nicht besiegen, so wird es die Geburt Calus auf *Amalgatum* tun.





7 H.A.S.S.

7-1 GESCHICHTE

Die meisten militärischen Organisationen Europas besitzen eine traditionsreiche Vergangenheit, die noch aus dem Deutschen Kaiserreich stammt. Im Vergleich zu ihnen ist H.A.S.S. eine neue Erscheinung auf der Bildfläche und doch nicht weniger mächtig.

Die Geschichte von H.A.S.S. beginnt im Jahr 1989 als Teil einer gewaltigen Bildungsinitiative mit der Gründung des Instituts für Forschung und Entwicklung. Dieses Konglomerat zum Aufbau wissenschaftlicher Grundlagen nach dem Niedergang der kaiserlichen Universitäten besaß 3 Primärziele: die Beseitigung der konstanten Nahrungsmittelknappheit, die Entwicklung des Rüstungswesens und den Kampf gegen die Bedrohung durch Abnos, Drifter und Horrors. Als Lenkungsgremium des letzten Forschungszweigs wurde das Humangenetische Amt eingesetzt. Schon in den ersten Jahren wurden bemerkenswerte Durchbrüche auf dem Feld der Vererbungslehre und der noch jungen Genetik erreicht, welche die paraphysiologischen Kräfte als genetisch unabhängige Erscheinung bewiesen.

Mit dem Ende des Kaiserreichs und der Gründung der Republik wurden die Machtverhältnisse und Befugnisse neu aufgeteilt. Das europäische Militär wurde in SCH.I.L.D und SP.E.ER mit A.B.A.D.O.N. als Eliteregiment geteilt und die Polizei sowie weitere Schutzmächte wurden im Humangenetischen Amt für Schutz und Sicherheit vereinigt. Im Jahr 2009 wurden schließlich auch In- und Auslandsgeheimdienst eingegliedert, wodurch H.A.S.S. zum gewaltigsten Überwachungsinstrument Europas wurde. Diese politische Entscheidung von Reichspräsident Heinrich von Bahlfeld war keineswegs unumstritten und die genauen Umstände werden bis heute untersucht. Unnötig zu erwähnen, dass H.A.S.S. diese Untersuchungen nicht unterstützt und als abgeschlossen betrachtet.

7-2 AUFBAU

Vielfache Umbauten der internen Strukturen von H.A.S.S. haben über Jahre zu undurchsichtigen

Machtverhältnissen innerhalb der Organisation geführt. Allem übergeordnet steht Sicherheitsdirektor Heinrich Böhmstett, der den rechtlichen Titel des Reichsmarschalls trägt. Er untersteht keiner geringeren Persönlichkeit als dem Reichskriegsminister selbst, welchem auch SCH.I.L.D und SP.E.ER. unterstehen. Ihm angegliedert ist ein komplexer Verwaltungsapparat, der jedoch keine bedeutende Befugnis besitzt, denn weder Böhmstett noch die Ressortleiter wünschen Konkurrenz in den oberen Ebenen.

H.A.S.S. ist in vier Ressorts mit unterschiedlichen Kompetenzen und Befugnissen gegliedert, welche vom täglichen Wachdienst auf der Straße bis zur Bekämpfung staatsgefährdender Kräfte alle Aufgaben der internen Sicherheit wahrnehmen. Die Stadtpolizei besteht aus ausgebildeten Sicherheitskräften, welche für Ruhe und Ordnung sorgen. Sie stehen meist an vorderster Front, wenn es um Kriminalität, Bandenkriege und Verbrechen geht. Ihnen ist auch die Kommission für Kapitalverbrechen angegliedert. Die Staatspolizei beschützt Europa hingegen vor staatsgefährdenden Kräften wie ausländischen Spionen, verfassungsfeindlichen Organisationen und destruktiven Individuen. Die Mitarbeiter der Geheimpolizei tragen keine Uniformen und operieren nur selten in der Öffentlichkeit.

Der Informationsdienst von H.A.S.S. mag wie eine unschuldige Dienstleistungserbringung für die anderen Ressorts klingen, doch dahinter steckt ein ausgeklügeltes und perfides Überwachungsnetzwerk. Wenn die meisten Europäer mit vorgehaltener Hand über die datensüchtigen Spitzel von H.A.S.S. sprechen, meinen sie in Wirklichkeit diese Abteilung. Der Informationsdienst sammelte Daten aus unzähligen Quellen wie Überwachungskameras, Telefonaufzeichnungen, Einträgen im Datenstrom, Suchanfragen auf staatlichen Plattformen, Richtmikrofonen, E-Pass-Zahlungen, Banküberweisungen und Berichten ihrer angestellten Spitzel. Natürlich ist es unmöglich, eine Stadt in der Größe Europas vollständig zu überwachen und jede entdeckte

Wanze in der Wohnung einer prominenten Persönlichkeit führt zu einer kleinen Staatsaffäre. Doch unbeeindruckt vom öffentlichen Ansehen sammeln die eifrigen Mitarbeiter dieses Ressorts ihre Informationen und erstellen Berichte für alle Abteilungen des Amtes.

Die Abteilung Paraphysiologie genießt vermutlich den schlechtesten Ruf in der europäischen Bevölkerung, denn die unbegründeten Verhaftungen und teils blutigen Gemetzel in der Nacht bleiben nicht unbeobachtet. Kantus von Krähenfels, der Ressortleiter der Paraphysiologie, gilt bei vielen Europäern als Inbegriff der Willkür hinter den Gesetzeshütern. Er steht auf Rang 1 der Abschluslisten zahlreicher Untergrundorganisation und hat vermutlich mehr Attentatsversuche überlebt als jeder andere Staatsbedienstete. Sein Kredo scheint zu lauten: „Jeder ist verdächtig ein Abno zu sein, bis seine Unschuld bewiesen wurde.“ Die unter ihm dienenden Sondereinsatztruppen sind exzellent geschulte, gut ausgerüstete und kaltblütige Kämpfer, welche selbst in regelmäßigen Abständen auf ihre Loyalität überprüft werden. Wenn selbst diese steinharten Truppen nicht weiterkommen, hat Kantus von Krähenfels immer die Möglichkeit einen Sondereinsatztrupp von A.B.A.D.O.N. anzufordern, welches eigentlich SP.E.ER. unterstehen.


7-3 AUFGABEN

Die Aufgaben der einzelnen Ressorts von H.A.S.S. sind vielfältig und ihre Vernetzung scheint ausgezeichnet zu sein. Man könnte annehmen, dass die Ressortleiter interne Machtkämpfe führen und sich über die Niederlagen der anderen insgeheim freuen. Doch wer das denkt, kennt Reichsmarschall Heinrich Böhmstett schlecht. Er unterstützt seine Ressortleiter mit feuriger Hingabe und bestraft jedes Versagen gnadenlos. Bei seinen Sitzungen mit den Abteilungsspitzen könnte man meinen es wäre ein gemütliches Teekränzchen, das sich dort eingefunden hat. Liegen jedoch Fehler vor oder stellt eine ungeahndete Tat das Amt in ein schlechtes Licht, wird aus der illustren Herrenrunde plötzlich ein knallhartes Verhör. Nicht selten rollen dabei Köpfe. Allein Böhmstetts stechender Blick kann die Zusammenarbeit auf ungeahnte Weise fördern. Daher verwundert es nicht, wenn der Informationsfluss zwischen allen Abteilungen perfekt funktioniert.

Ressort Stadtpolizei

Die Stadtpolizei trägt das Wappen des europäischen Adlers als Abzeichen unter dessen Klauen die Buchstaben SP stehen. Ihre Aufgaben umfassen alle Delikte von Diebstahl bis zu Kapitalverbrechen und werden von verschiedenen Unterabteilungen bearbeitet.





Neben den Büroangestellten, welche akribisch die Akten von Delinquenten führen und richterliche Anordnungen in Aufträge umsetzen, stehen die Streifenpolizisten, welche unermüdlich die Straßen Europas sichern. Ihre schwarzen und gepanzerten Einsatzfahrzeuge sind der Inbegriff von Sicherheit und Staatsmacht, die roten Signalleuchten und dröhnenden Sirenen eine ständige Erinnerung an die Präsenz der anderweitig stillen Staatsmacht.

Ressort Staatspolizei

Die Staatspolizei beschäftigt sich nur selten mit Individuen und kämpft im Hintergrund des täglichen Lebens gegen ausländische Spione, subversive Gruppierungen und andere staatsgefährdende Elemente. Auch wenn die Bevölkerung der Wehrstädte nur vor den gefährlichen Agenten Wrotislava öffentlich gewarnt wird, gibt es noch mehr Nationen, die wissbegierige Spione nach Europa schicken. Ganz vorne mit dabei sind die Mitarbeiter des Service Secret des Affaires Extérieures des Napoleonischen Bundes.

Die Außendienstmitarbeiter der Staatspolizei treten im Einsatz niemals in Uniform auf, sondern bevorzugen elegante schwarze Kleidung. In Gruppen mag dies als ein Erkennungszeichen sein, doch die wahren Spezialisten unter ihnen erkennt man erst, wenn alles zu spät ist. Eingeschleuste Agenten, Scharfschützen und Saboteure gehören genauso zum Repertoire der Staatspolizei wie schnelle Sturmkommandos in gut getarnten Strahlentriebwerksmaschinen.

Ressort Informationsdienst

Oft als Spitzel der anderen Ressorts belächelt, stellt der Informationsdienst die wahre Macht hinter H.A.S.S. dar. Ihre komplexen Algorithmen durchforsten den Datenstrom nach verdächtigen Aktivitäten und entlarven dabei sowohl simple Straftaten, staatsgefährdende Aktionen wie auch geheime Abno-Organisationen. Ohne den Informationsdienst wäre H.A.S.S. erheblich weniger effizient und reaktionsträger. Im Vergleich zu den anderen Ressorts sind die Mitarbeiter des Informationsdienstes nur selten in Kampftechniken geschult, sondern gut ausgebildete Mathematiker, Informatiker und Kryptografen. Wenn der Informationsdienst jemanden wirklich ausfindig machen möchte und


seine Ressourcen zusammenlegt, gibt es kaum einen Ort im Europäischen Reich um sich zu verstecken.

Ressort Paraphysiologie

Obwohl laut den letzten bekannten Zahlen nur etwa 550.000 Menschen und damit etwa 1,1 % der Bevölkerung Europas von den Untersuchungen des Ressorts für Paraphysiologie betroffen sind, gelten sie als das Schreckgespenst des Überwachungsstaates. Bei Straftaten durch *Mutatis* oder der Entdeckung von *Diabolus* gehen sie wenig zimperlich vor und vernichten auch mal einen ganzen Wohnblock, wenn es sein muss. Besonders gefürchtet sind die nächtlichen Verhaftungen, bei denen Menschen aus ihren Wohnungen gezerrt und in schwarze, schwergewaperte Transporter gesteckt werden. Große Teile der Bevölkerung sehen in den Taten des Ressorts Paraphysiologie zwar einen Schutz für normale Menschen, fragen sich aber durchaus, ob H.A.S.S. auch bei anderen Anschuldigungen mit derart brachialen Methoden vorgehen würde. Für Menschen mit paraphysiologischen Begabungen ist dieses Ressort eine ernstzunehmende Gefahr. Nichtregistrierte *Mutatis* und alle *Diabolus* stehen auf der Abschussliste dieser Abteilung. Die Vorgehensweisen sollen abschreckend wirken um alle *Mutatis* zur Registrierung zu zwingen und allen *Diabolus* ganz klar vor Augen zu führen, was geschieht, wenn sie ihre wahre Gestalt offenbaren. Das Ressort Paraphysiologie kontrolliert registrierte *Mutatis* in regelmäßigen Abständen, wird immer hinzugezogen, wenn paraphysiologische Kräfte gesichtet werden und übernimmt jeden Fall, bei dem der Verdacht von *Diabolus*-Aktivität im Raum steht.

7-4 BEFUGNISSE

Die Befugnisse aller H.A.S.S.-Ressorts sind weitreichend und geben viel Spiel für Interpretation. Richterliche Anordnungen sind die Grundlage eines jeden H.A.S.S.-Einsatzes, doch in den letzten Jahrzehnten geht H.A.S.S. einen anderen Weg. Eine direkte Gefahr für die Zivilbevölkerung rechtfertigt einen nicht genehmigten Einsatz zu jeder Zeit und muss im Nachhinein vor Gericht beantragt werden. Bei vielen Zugriffen werden daher keine richterlichen Anordnungen abgewartet, sondern im



Nachhinein mit oft fadenscheinigen Argumenten beantragt. Entscheidet sich ein Richter dazu H.A.S.S. herauszufordern und weist den Antrag ab, kommt der Staat für etwaige finanzielle Forderungen auf. H.A.S.S. bleibt von diesen Forderungen unberührt. Intern haben H.A.S.S.-Mitarbeiter durchaus gesetzte Grenzen, welche nur auf Befehl der nächsthöheren Instanz überschritten werden dürfen.

Die geringsten Befugnisse besitzt die Stadtpolizei, zu ihnen gehören:

- Durchsuchung von Unterschicht-, Arbeiter- und Arbeiterelitequartieren und Personen
- Festnahme von Personen aus der Unterschicht, Arbeiterschicht und Arbeiterelite
- Schusswaffeneinsatz in der Unterschicht, Arbeiter- und Arbeiterelitevierteln
- Observation von Personen und Organisationen in der Unterschicht, Arbeiterschicht und Arbeiterelite

Bei Aktionen in den Mittelschicht- und Elitevierteln ist grundsätzlich die Genehmigung des wachhabenden Offiziers mit dem Rang eines Hauptmanns einzuholen.

Die Staatspolizei ist natürlich nicht an derart strikte Regelungen gebunden. Ihre Zugriffe erfolgen immer geplant und werden in Mittelschicht- und Elitevierteln zuvor durch einen Offizier im Rang eines Majors oder höher abgesegnet. Der Einsatz von scharfen Waffen ist typisch und die Zahl akzeptabler Zivilverluste wird im Vorfeld ermittelt.

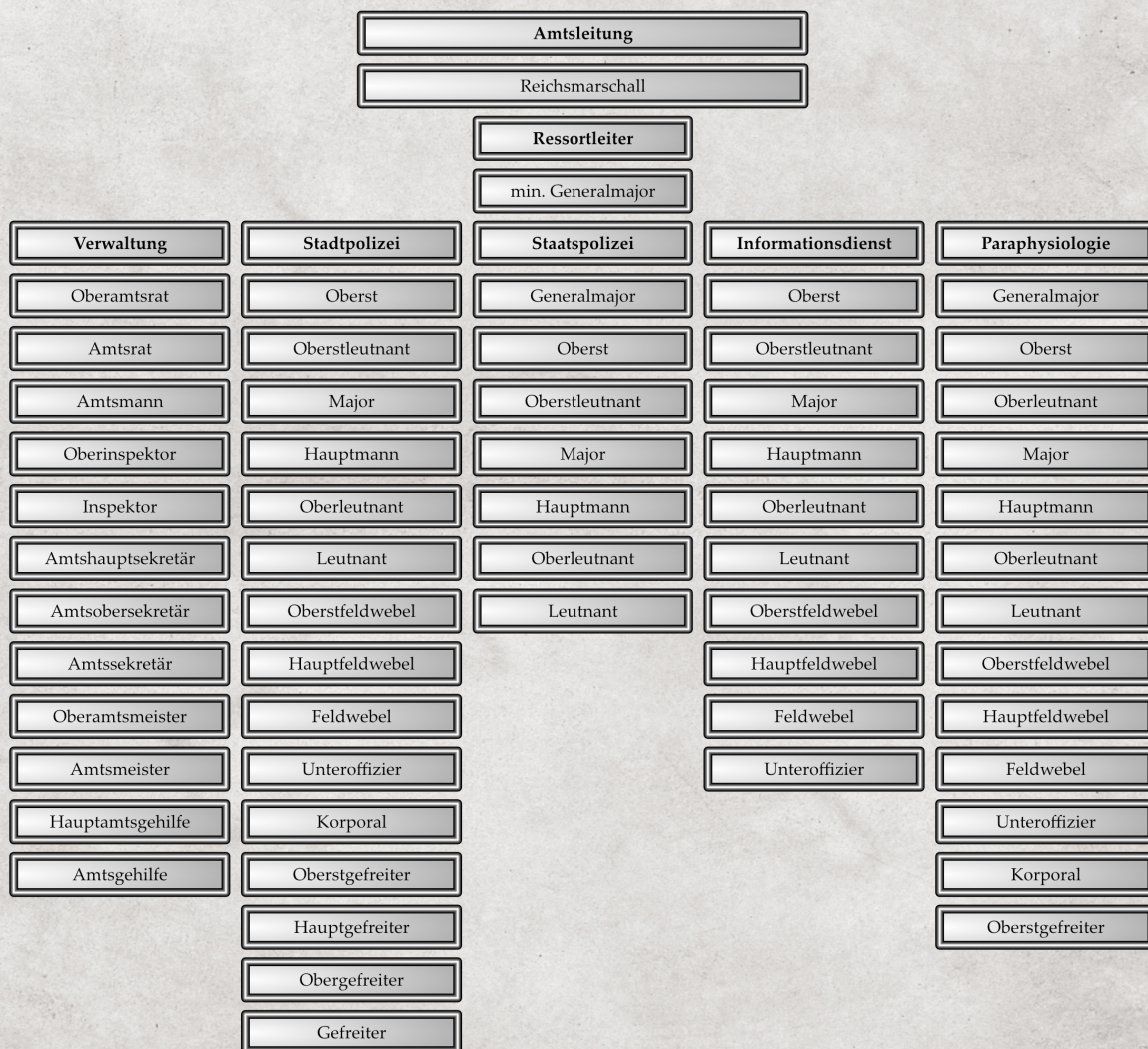
Beim Ressort Informationsdienst wird streng zwischen aktiven und passiven Informationen unterschieden. Passive, also zugetragene und freiwillig gegebene Informationen dürfen über alle Personen bis hin zum Reichspräsidenten gesammelt werden. Aktiv eingeholte Informationen durch Abhörvorrichtungen und Spitzel sind in Unterschicht, Arbeiterschicht und Arbeiterelite jederzeit zulässig. Bei Personen höherer Sozialschichten muss die Aktion durch einen Offizier mit dem Rang eines Majors oder höher genehmigt werden.

Das Ressort Paraphysiologie ist in vielen Belangen einzigartig. Durch die relativ geringe Zahl an problematischen Individuen wird jeder Einsatz über eine komplexe Matrix abgestimmt.

In den Elite- und Mittelschichtvierteln würde ein offensichtlicher Zugriff nur in Gefahrensituationen erfolgen. Hier setzt man auf stille Zugriffe ohne Zeugen. In der Arbeiterelite und in Arbeitervierteln ist der Einsatz schwerer Waffen nicht ausgeschlossen, doch wenn möglich werden solche Aktionen des Nachts durchgeführt. Die Bevölkerung soll nicht verängstigt werden, wenn es anderweitig möglich ist. In den Unterschichtvierteln agiert die Paraphysiologie wie eine Armee und geht mit aller Härte gegen nicht registrierte *Mutatis* und *Diabolus* vor. Bei besonders schweren Gegnern wird in diesen Armutsvierteln auch der Einsatz militärischen Materials bis hin zum Kernspaltsprengkopf nicht ausgeschlossen.

7-5 HIERARCHIE

Die Hierarchie des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit orientiert sich eng an den Rängen des Militärs und am staatlichen Verwaltungsapparat. Die grundsätzliche Aufgliederung ist die Beamtenlaufbahn in der Verwaltung und die militärische Laufbahn in den Ressorts. Während die Stadtpolizei mit den untersten Rängen, also Personen nach der Grundausbildung, beginnt, sind für die anderen Ressorts höhere Ränge notwendig. Besonders wählerisch ist die Staatspolizei, welche als Geheimdienst Europas keine Mitarbeiter unterhalb des Ranges eines Leutnants aufnimmt. Im Informationsdienst sind hingegen hauptsächlich Wissenschaftler angestellt, die mit ihrem akademischen Titel und nach absolvierter Grundausbildung bereits als Unteroffizier einsteigen. Das Ressort Paraphysiologie hat keine hohen Anforderungen und erlaubt es bereits Oberstgefreiten in ihren Dienst zu treten. Auf diesem Rang sind sie jedoch nicht mehr als Fußstruppen und menschliche Schilde für ihre hochrangigeren Befehlshaber.




7-6 PERSÖNLICHKEITEN

Reichsmarschall Heinrich Böhmstett

Auch wenn die Dominanz der adligen Familien in öffentlichen Ämtern stark nachgelassen hat, ist und bleibt es bewundernswert, wie ein Mann wie Heinrich Böhmstett es bis auf den Stuhl des Sicherheitsdirektors geschafft hat. Sein offizieller Titel ist Reichsmarschall und so muss er auch bei öffentlichen Anlässen tituliert werden. Da Böhmstett wenig Sympathien für das Europäische Militär und dessen von Adligen geprägte Tradition besitzt, bevorzugt er den Titel Sicherheitsdirektor. Heinrich Böhmstett kommt aus der Arbeiterschicht und diente sich durch Eifer, geschickte Beziehungspflege und ruchloses Vorgehen bis zum Ressortleiter für Paraphysiologie. Zusammen mit der Staatspolizei gilt diese Abteilung als schwierigster Weg durch

die H.A.S.S.-Hierarchie, doch mit guten Chancen auf die Position des Amtsleiters.

Sein politischer Ziehsohn, Kantus von Krähenfels, wurde schließlich Nachfolger als Ressortleiter und bildet mit Heinrich Böhmstett eine kaum zu durchbrechende Mauer in der obersten H.A.S.S.-Etage. Böhmstetts Agenda bestand in den letzten Jahren aus einer intensiveren Suche nach *Diabolus* und auch die Natur der Ewigen ist ihm in vielen Beziehungen bekannt. Seine Akzeptanz für das brutale Vorgehen gegen nicht registrierte *Mutatis* und *Diabolus* im Besonderen ist von dem tiefen inneren Glauben geprägt, dass zwischen den Ewigen und *Diabolus* nur ein schmaler Grat liegt. Er weiß, dass die *Diabolus* ihre Kraft aus dem Erbe der Ewigen beziehen und diese gefährlichen Individuen die größte Bedrohung aller Zeiten darstellen. Böhmstett weiß bisher nichts von dem



Sphärentor, doch er ist sehr sicher, dass der Monte Inferna und die derzeitige Lage des Reiches durch die Ewigen hervorgerufen wurden. Zu seinen größten Feinden gehören die Ewigen Fervor und Pecunius. Fervor, der regelmäßig in seiner Drachengestalt auftaucht, ist ein ständiger Dorn in H.A.S.S.'s Pfote und Pecunius als treibende Kraft hinter TEUTATES eine bedrohliche Gefahr für die Integrität des Europäischen Militärs. Beide versuchten mehrfach Heinrich Böhmostett abzusetzen und bei einem Attentat durch Fervor trug er schwere Brandwunden davon. Anstatt sich dieser Bedrohung zu beugen, stachelten die beiden Ewigen ihn noch stärker an, sodass Böhmostetts Arbeit inzwischen zu großen Teilen auf die finanzielle Zerstörung Pecunius und Fervors ausgerichtet ist.

Generalmajor Adam Volkmann

Genau wie Heinrich Böhmostett kommt auch Adam Volkmann aus dem gewöhnlichen Bürgertum. Seine Eltern sind Anteilseigner bei CANSTATT und besitzen daher ein beträchtliches Vermögen doch ohne adligen Titel. Seine Karriere bei H.A.S.S. startete erst vor zwei Jahren nach einer erfolgreichen Laufbahn bei SCH.I.L.D, welche er damals zugunsten von H.A.S.S. aufgab. Volkmann ist ein gesetzestreuer Offizier, der die Ideale der europäischen Rechtsprechung über alles hält. Genau aus diesem Grund entschied Böhmostett, ihn in dieses Amt zu holen. Sein Vorgänger, der pensionierte General Richard von Hirschberg war berühmt für sein brutales Vorgehen gegenüber dem organisierten Verbrechen, welches er auch außerhalb des gesetzlichen Rahmens bekämpfte. Dieses subversive Verhalten erzog eine ganze Generation von H.A.S.S.-Offizieren zu Schutzkräften, die nur zu gerne in der Grauzone des Rechts und darüber hinaus agierten. Es ist daher kaum verwunderlich, dass Volkmann einen schweren Stand in seinem eigenen Ressort hatte. Nach mehreren „Säuberungsaktionen“, wie sie intern genannt werden, hat er die Lage inzwischen gut unter Kontrolle.

General Henrick von Kist

Als hochdekorierter Generalmajor entschied sich von Kist H.A.S.S. beizutreten und wurde damals von Böhmostetts Vorgänger, selbst ein ehemaliger

General bei SP.E.E.R., mit offenen Armen empfangen. Nach dessen unfreiwilligem Ausscheiden war Henrick von Kist der am höchsten gehandelte Kandidat zur Nachfolge. Obwohl der Reichskriegsminister Henrick von Kist bereits inoffiziell beglückwünschte, kam es am Tag der Verkündung zu einer plötzlichen Änderung. Der Reichskriegsminister ehrte Henrick von Kists Verdienste als Ressortleiter der Staatspolizei und ernannte nur wenige Sätze später Heinrich von Böhmostett zum Reichsmarschall und Amtsleiter. Seit dieser Zeit sind sich die beiden Spinnfeind, doch weil H.A.S.S. unter ständigem politischen Druck steht, treten beide nach Außen in Harmonie und Geschlossenheit auf. Henrick von Kist ist seit dieser Zeit in der problematischen Situation, dass seine weiteren Karrierechancen durch den jüngeren Böhmostett blockiert werden. Ein Versuch, sich als Minister der derzeitigen Regierung zu bewerben, schlug fehl und versetzte dem stolzen Militär einen weiteren Schlag. Henrick von Kist ist jedoch viel zu professionell um sich etwas anmerken zu lassen. Er führt das Amt mit großem Eifer und tödlicher Präzision gegenüber Feinden des Staates.

Generalmajor Dr. Leopold von Hagen

Als Mathematiker mit einer staatlich ausgezeichneten Promotion lag Leopold von Hagen nichts ferner als Offizier zu werden. Diese Rechnung hatte er jedoch ohne seinen Vater und erfolgreichen Militär bei SP.E.E.R. gemacht. Er zwang Leopold von Hagen in die Offizierslaufbahn und brachte ihn bei H.A.S.S. unter. Überraschenderweise entwickelte sich der brillante Mathematiker schnell zu einem großen Gewinn für den Informationsdienst. Sein Verständnis für Zahlen und die langsam aufflammende Lust an Befugnissen und Rängen ließen den schüchternen Wissenschaftler zu einem knallharten, moralbefreiten Ressortleiter werden, der die Daseinsberechtigung der Daten ohne Reue über die Persönlichkeitsrechte der Bürger stellt. Als „Herr der Daten“ bezeichnet, ist er die ultimative Instanz, wenn es um Geheimdienstinformationen geht. Sein Desinteresse an höheren Ämtern macht ihn zu einem idealen Ressortleiter für Böhmostett, der zumindest aus dieser Richtung nichts zu befürchten hat.

General Kantus von Krähenfels

Der junge und eifrige General ist der Ressortleiter für Paraphysiologie und Nachfolger von Heinrich Böhmett. Als politischer Ziehsohn des Reichsmarschalls ist er Protegé und verlängerter Arm des Amtsleiters zugleich. Ihn als Marionette Heinrich Böhmetts zu sehen, wäre aber nicht korrekt. Kantus von Krähenfels ist zutiefst von der Mission überzeugt, alle Ewigen und *Diabolus* als unnatürliche Invasoren darzustellen und schließlich vom Angesicht der Erde zu tilgen. Aus diesem Grund ist der Spezialtrakt von Gefängnis Steinmauern keineswegs eine Verwahrungseinrichtung für *Diabolus* und gefährliche *Mutatis*, wie die meisten Bürger denken, sondern ein gigantisches Versuchslabor von H.A.S.S., in dem der Tod dieser Menschen billigend in Kauf genommen, ja sogar absichtlich herbeigeführt wird.

Kantus von Krähenfels ist eine extrem gefährliche Persönlichkeit für alle Bürger Europas, denn der Schutz der Menschen ist für ihn zweitrangig. Sein wichtigstes Ziel ist die Sensibilisierung der Bevölkerung gegenüber *Diabolus* und *Mutatis*. Gerne nutzt er gefährliche und verwirrte Individuen mit paraphysiologischen Kräften, indem er sie durch die Stadt toben und die Bevölkerung „erschrecken“ lässt. Haben sie genügend Schaden angerichtet, um als ernste Gefahr wahrgenommen zu werden, schreiten seine Einsatztruppen mit voller Macht ein. Dabei spielt es für ihn keine Rolle, ob er einen *Diabolus* anstacheln, erpressen oder unter Drogen setzen muss um den gewünschten Effekt zu erzielen. Hauptsache das Theater applaudiert zu seinen Gunsten. In Arbeiter- und Unterschichtvierteln kombiniert von Krähenfels Abschreckung und brutales Durchgreifen, um den ansässigen *Mutatis* und *Diabolus* ihre eigene Machtlosigkeit vor Augen zu führen. Dafür sind ihm nächtliche Zugriffe und sogar öffentliche Erschießungen nur recht.

Reichmarschall Heinrich Böhmett sieht dieses Vorgehen als notwendiges Übel, um Europa vor den Kräften der Paraphysiologie zu schützen und lässt seinem Ziehsohn freie Bahn. Dieser hat inzwischen eine gute Mischung aus Theatralik und Propaganda gefunden, um H.A.S.S. und sein Ressort als Retter der normalen Menschen darzustellen. Nicht wenige glauben an diesen Schutz, obwohl Kantus von Krähenfels auch ihren

Tod für das höhere Wohl in Kauf nehmen würde. Der Reichsmarschall bemerkt in letzter Zeit, dass von Krähenfels durchaus höhere Ziele als die Leitung eines Ressorts anstrebt und obwohl sich beide in ihrer Aufgabe einig sind, weiß er, dass sein genialer und eiskalter Protegé eines Tages auch für ihn zur Gefahr werden kann.

Die extremistische Organisation Talos hat Kantus von Krähenfels zum absoluten Primärziel erklärt und selbst dieser merkt, dass die Zahl professioneller Attentate auf ihn deutlich zugenommen hat. Daran sind die Ewigen Pecunius und Fervor aber nicht ganz unschuldig. Als Todfeinde von Heinrich von Böhmett haben sie ein großes Interesse daran, dessen Ziehsohn aus dem Weg zu schaffen und unterstützen Talos mit Finanzen und neuen Mitgliedern.

7-7 AUSTRÜSTUNG

Die Ressorts von H.A.S.S. unterscheiden sich in ihrer Standardausrüstung stark durch ihr Tätigkeitsfeld. Dabei spielen die Kosten für Ausrüstung wenig Rolle, da das Humangentische Amt für Schutz und Sicherheit besondere Verträge mit TEUTATES abgeschlossen hat. Ein Nachlass von 50 % ist hier keine Seltenheit. Die nachfolgenden Aufstellungen zeigen die Standardausrüstung für das Ressort, sind jedoch nicht darauf beschränkt.

Stadtpolizei

- TEUTATES Panzermaßrüstung
- TEUTATES schwerer Schutzhelm
- TEUTATES Panzermaßhose
- ggf. TEUTATES Barrikadenschild

- TEUTATES Donnar
- und TEUTATES 9 mm Gladiator
- ggf. TEUTATES 11 mm Gladius
- und beliebiger Munition, meist panzerbrechend
- und beliebigem Waffenzubehör

- TEUTATES Aurum (gepanzert)
- oder EPONA 9L (gepanzert)

Staatspolizei

- TEUTATES Panzermaßrüstung
- TEUTATES Panzermaßhose

- TEUTATES 9 mm Gladiator

- ggf. TEUTATES 11 mm Gladius
- ggf. TEUTATES 13 mm Hades
- und beliebiger Munition, meist panzerbrechend
- und beliebigem Waffenzubehör
- TEUTATES Celtica (gepanzert)
- oder EPONA 9L (gepanzert)
- oder HELIOS Pegasus mit Sturmrampe (gepanzert) und TEUTATES 16 mm Ragnarök

Informationsdienst

- TEUTATES Rheingold
- und MINERVA 100 PMag
- und E-Schwert V
- und E-Radar V
- und E-Wall V

Paraphysiologie

- TEUTATES Panzermaßrüstung
- TEUTATES schwerer Schutzhelm
- TEUTATES Panzermaßhose
- oder TEUTATES Taktikrüstung (mittel bis superschwer mit Schutzausrüstung)
- ggf. TEUTATES Barrikadenschild
- TEUTATES 11 mm Hannibal
- und TEUTATES 11 mm Gladius
- ggf. TEUTATES 13 mm Hades
- ggf. ARTEMIS 40 mm Feuerbote
- ggf. ARTEMIS 60 mm Raketenwerfer
- und beliebiger Munition, meist panzerbrechend
- und beliebigem Waffenzubehör
- TEUTATES Ultraluchs
- oder HELIOS Pegasus mit Sturmrampe (gepanzert)
- und TEUTATES 16 mm Ragnarök

7-8 VORGEHEN GEGEN ABNOS

Nur das Ressort für Paraphysiologie geht direkt gegen gefährliche Abnos vor und wird von allen anderen Ressorts hinzugezogen, wenn der Verdacht auf die Nutzung paraphysiologischer Kräfte besteht. Auf der einen Seite sind die Ressorts stets bemüht, nicht in fremden Revieren zu wildern, auf der anderen Seite ist nur die Paraphysiologie mit dem notwendigen Material und Wissen ausgestattet. Durch zahllose

Experimente und eine gesicherte Datengrundlage wissen sie um die Schwachstellen aller bekannten Pantheons und Aspekte. Deshalb sind die schnellen Einsatztruppen stets mit den notwendigen Waffen und Rüstungen versehen und auf viele Eventualitäten vorbereitet. Die Standardausrüstung der Paraphysiologie ist im Unterkapitel: Ausrüstung angegeben. Zusätzlich gibt es feststehende Befehle, wenn ein bestimmter Aspekt der Paraphysiologie identifiziert werden konnte.

SAKRALIS: Alle

Alle Ausbildungen der Sakralis sind in der Lage zu fliegen und werden deshalb grundsätzlich nur mit Flugunterstützung gejagt. Da H.A.S.S. nur über gepanzerte HELIOS Pegasus mit Sturmrampe verfügt, die zumeist mit einer TEUTATES 16 mm Ragnarök ausgerüstet sind, ist dies das Mittel der Wahl. Sollte diese kleine Waffenplattform nicht ausreichen, werden stärker bewaffnete Jäger von A.B.A.D.O.N. angefordert.

ANTIKA: Minotaurus


Um die schwere Panzerung dieser Wesen zu durchdringen, sind alle Truppen mit besonders schlagkräftigen Waffen und mit panzerbrechender Munition ausgerüstet.

ANTIKA: Mantikor

Der Mantikor gehört zu den gefürchtetsten Ausbildungen der Paraphysiologie, da einige unter ihnen über unvorstellbare Regenerationsmechanismen verfügen. Aus diesem Grund sind Mantikore auf der höchsten Dringlichkeitsstufe zur Beseitigung. Es werden in erster Linie schlagkräftige Waffen mit panzerbrechender Munition eingesetzt, Scharfschützengewehre um den Nahkampf zu umgehen und Luftunterstützung. Ist der Bestie überhaupt nicht beizukommen, wird ein Jäger von A.B.A.D.O.N. mit Kernspaltsprenköpfen angefordert. Ausreichend Beleuchtung darf natürlich auch nicht fehlen.

NORSK: Wolf

Ähnlich wie der Mantikor ist auch der Wolf wegen seiner Resistenz gegen normale Waffen gefürchtet. Die Einsatztruppen tragen grundsätzlich schlagkräftige Waffen mit Natriummunition.



NORSK: Drache

Der Drache ist ein gefährlicher Gegner, der durch seine schwere Panzerung und enorme Kraft als problematisch gilt. Seine Fähigkeit zu fliegen und enormen Schaden durch Feuer austeilern zu können, macht es sinnvoll immer Luftunterstützung mitzubringen. Typischerweise ist dies eine HELIOS Pegasus mit Sturmrampe einer TEUTATES 16 mm Ragnarök. Die Truppen tragen schwere Vollkörperrüstungen mit Feuerschutz und interner Klimatisierung. Die Waffen sind alle schlagkräftig und mit panzerbrechender oder Frost-Munition ausgerüstet. Ist der Bestie überhaupt nicht beizukommen, wird ein Jäger von A.B.A.D.O.N. mit Kernspaltsprengköpfen angefordert.

ORIENTIS: Daeva

Die Daeva sind keine guten Kämpfer, doch ihre besonderen Fähigkeiten machen sie durchaus gefährlich. Wechseln die Daeva in Rauch- oder Wassergestalt, sind sie besonders anfällig für feuer- und sprengbasierte Waffen. Aus diesem Grund gehören Flammenwerfer und Raketenwerfer zur Standardausrüstung.

ORIENTIS: Rakshasa

Die humanoiden Katzenwesen sind gute Kämpfer, doch ihre Domäne ist der Nahkampf und ihre Rüstungen sind schwach. Einsatztruppen nutzen daher bevorzugt Scharfschützengewehre mit Explosivmunition oder Splittermunition und wegen der hohen Beweglichkeit auch Luftunterstützung in Form einer HELIOS Pegasus mit Sturmrampe und einer TEUTATES 16 mm Ragnarök. Ausreichend Beleuchtung darf natürlich auch nicht fehlen.

BIOMORPHOSIS: Animorph

Animorphe sind vielseitig und daher schwer vorzusehen. Ihre adaptiven Kräfte erlauben es ihnen schnell immun gegen spezifische Waffentypen zu werden, was sie extrem schwer zu töten macht. Alle Mitglieder des Einsatztrupps sind daher mit schlagkräftigen Waffen unterschiedlichster Typen ausgerüstet, bis hin zu Nahkampfwaffen aus Carbonstahl, Granaten, Raketenwerfer, Flammenwerfer und Ähnlichem. Ihre Fähigkeit zu fliegen lässt auch Luftunterstützung in Form einer HELIOS Pegasus mit Sturmrampe und einer TEUTATES

16 mm Ragnarök sinnvoll erscheinen.

BIOMORPHOSIS: Phytomorph

Bei den Phytomorph ist eine Atemmaske mit Biofilter Grundausrüstung für jeden Einsatztrupp. Ihre Fähigkeit sich mit Pflanzen verbinden zu können und die Freisetzung von Sporen, empfiehlt den Einsatz von Flächenwaffen wie Flammenwerfern.

PHYSIOMORPHOSIS: Alle

Die Aspekte der Physiomorphosis sind vielfältig und schwer zu unterscheiden. Aus diesem Grund werden schwere Vollkörperpanzerungen aus Kunststoff mit interner Klimatisierung, Strahlenschutz und Servomotoren gewählt. Auch die schlagkräftigen Waffen sind auf Kunststoffbasis genau wie die Munition. Sie werden ausschließlich für H.A.S.S. produziert und kommen so gut wie nie auf den Schwarzmarkt. Die Waffen machen den gleichen Schaden wie ihre Pendant aus Stahl und die Munition wird wie Normalmunition oder panzerbrechende Munition behandelt, jedoch sind sie nicht ferromagnetisch.

TECHNOMORPH

Das Vorgehen gegen einen Technomorph ist stark von dessen Ausprägung abhängig. Grundsätzlich werden schwere Rüstungen, schlagkräftige Waffen mit panzerbrechender Munition empfohlen. Für den gesamten Stadtteil wird der Strom abgeschaltet und sogar der Datenstrom deaktiviert um eine Flucht zu verhindern. Zeichnet sich ab, dass der Technomorph extrem schlagkräftig ausgerüstet ist, werden schwere Waffentrupps von A.B.A.D.O.N. mit Luftunterstützung angefordert.

XENOT

Xenoten sind selten und es gab bisher nicht viele Schlachten gegen diese Wesen. Die Truppen sind grundsätzlich mit Nachtsichtgeräten ausgerüstet, besitzen schlagkräftige Waffen mit panzerbrechender Munition oder Flammenwerfern. Die seltsamen Geisterwesen, welche durch den Xenot beschworen werden können, sind anfällig gegen Natriummunition, weshalb auch diese immer Gepäck ist.



8 SCH.I.L.D.

8-1 GESCHICHTE

Die eigentliche Geschichte von SCH.I.L.D. beginnt mit dem Bau des frühesten provisorischen Walls um die Planstadt Karlsruhe. Soldaten und die Zivilbevölkerung trugen Steine zusammen, erbauten Palisadenwände und schütteten den Erdboden wie einen primitiven Damm auf, um der verbleibenden kaiserlichen Armee einen Rückzugsort gegen Freischärlerarmeen, Plünderer, Drifter und andere feindliche Mächte zu verschaffen. Noch vor der offiziellen Gründung Europas begann der Ausbau dieses Flickenteppichs eines Verteidigungsbollwerks und wurde schließlich zu dem Wall, der heute die Wehrstadt beschützt. Natürlich wurde mit dem Wachstum der Metropole auch der Wall regelmäßig erweitert um Platz für neue Stadtteile zu schaffen. Die Streitkräfte zur Verteidigung des Bauwerks waren bis zur Jahrtausendwende Teil des europäischen Heeres und wurde bei dessen Neuordnung durch den ersten Reichspräsidenten, Claudius von Falk, zu einer eigenständigen Organisation namens *Schutzmacht und inländische Divisionen* (SCH.I.L.D.). Die Trennung von den übrigen Teilen der Armee und ein direkter Fokus auf die Verteidigung der Wehrstädte gab SCH.I.L.D. bedeutende Handlungsfreiheiten, kreierte aber auch eine gefährliche Zwitterstellung zwischen der innerstädtischen Schutzmacht H.A.S.S. und den offensiven Kräften des europäischen Heeres; SP.E.ER.

8-2 AUFBAU

Die Organisation SCH.I.L.D. ist in Divisionen aufgeteilt, welche nach ihrem Wehrsektor benannt werden. Jede Wehrstadt des Europäischen Reiches besitzt eine eigene und autarke SCH.I.L.D.-Division, die durch einen General kommandiert wird. Ihm untersteht eine Divisionsverwaltung und die zugehörigen Wehrkräfte, welche Bodentruppen und Luftkampftruppen umfassen. Die 3 Wehrstädte Bamberg, Erlangen und Suhl bilden den Schlesienwall und besitzen einen 128 Kilometer langen Wall, der die Kräfte Wrotislawas auf Abstand hält. Der Schlesienwall wird durch einen

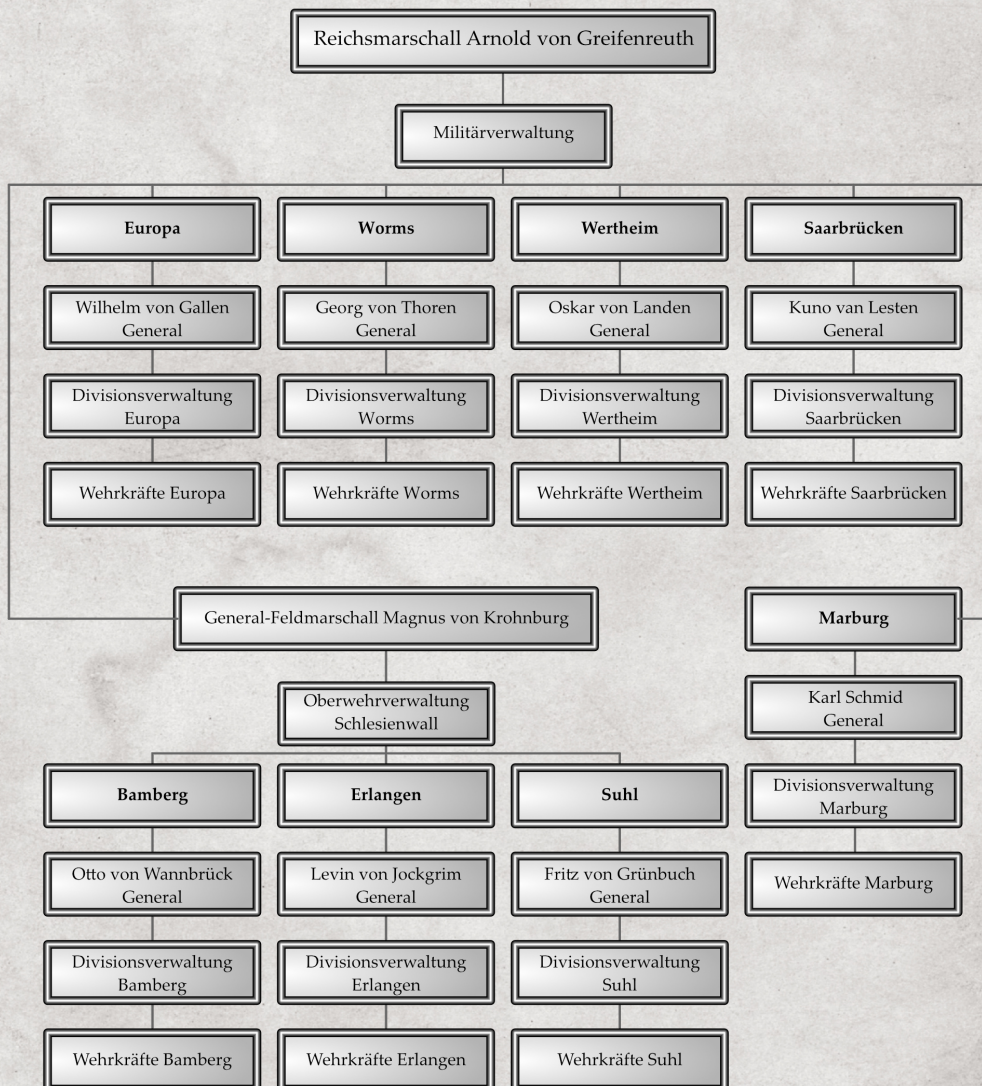
General-Feldmarschall als übergeordnete Instanz kommandiert, der alle Verteidigungsmaßnahmen zwischen den Wehrstädten koordiniert.

Der Schutz von Hoheitsgewässern ist eine der wenigen Bereiche, an dem sich die Kompetenzen von SCH.I.L.D. und SP.E.ER. überschneiden. Die Wehrstädte Europa, Wertheim, Worms, Saarbrücken, Bamberg, Erlangen und Marburg verfügen über schiffbare Gewässer, die an den Wehrstadtgrenzen patrouilliert werden müssen. Da alle Truppen zur See ausschließlich SP.E.ER. unterstehen, gibt es hier regelmäßig Kompetenzgerangel zwischen SP.E.ER. und SCH.I.L.D.

8-3 AUFGABEN

Das Aufgabengebiet von SCH.I.L.D. umfasst den Schutz sämtlicher Wehrmauern und Verteidigungsanlagen des Reiches. Die Wehrmauern bilden etwa 695 Kilometer, dazu kommen nochmals 170 Kilometer Grenzanlagen für militärische Einrichtungen außerhalb der Wehrstädte und Bastionen entlang der europäischen Wasserwege. Ursprünglich gehörten auch die 2.400 Kilometer langen Hochstraßen zwischen den Wehrstädten zum Aufgabengebiet von SCH.I.L.D., doch die Regierung musste schnell einsehen, dass diese Bauwerke nicht zu halten waren. Eine massive Investition in die Strahltriebwerksmaschinen-Divisionen von SP.E.ER. waren für den schnellen Truppentransport auf Langzeit wirtschaftlicher. SCH.I.L.D. ist ausschließlich für die Wehranlagen verantwortlich, während der Schutz der Städte alleinige Aufgabe von H.A.S.S. ist. Bei größeren Aufständen und massiven Suchaktionen ist sich H.A.S.S. aber nicht zu schade um SCH.I.L.D.s Unterstützung zu bitten. Im Gegenzug profitiert SCH.I.L.D. durch den Informationsdienst und die Staatspolizei von H.A.S.S. Seit der Berufung von Reichsmarschall Heinrich Böhmstett hat sich die Zusammenarbeit zwischen den beiden Ämtern spürbar intensiviert.

SCH.I.L.D



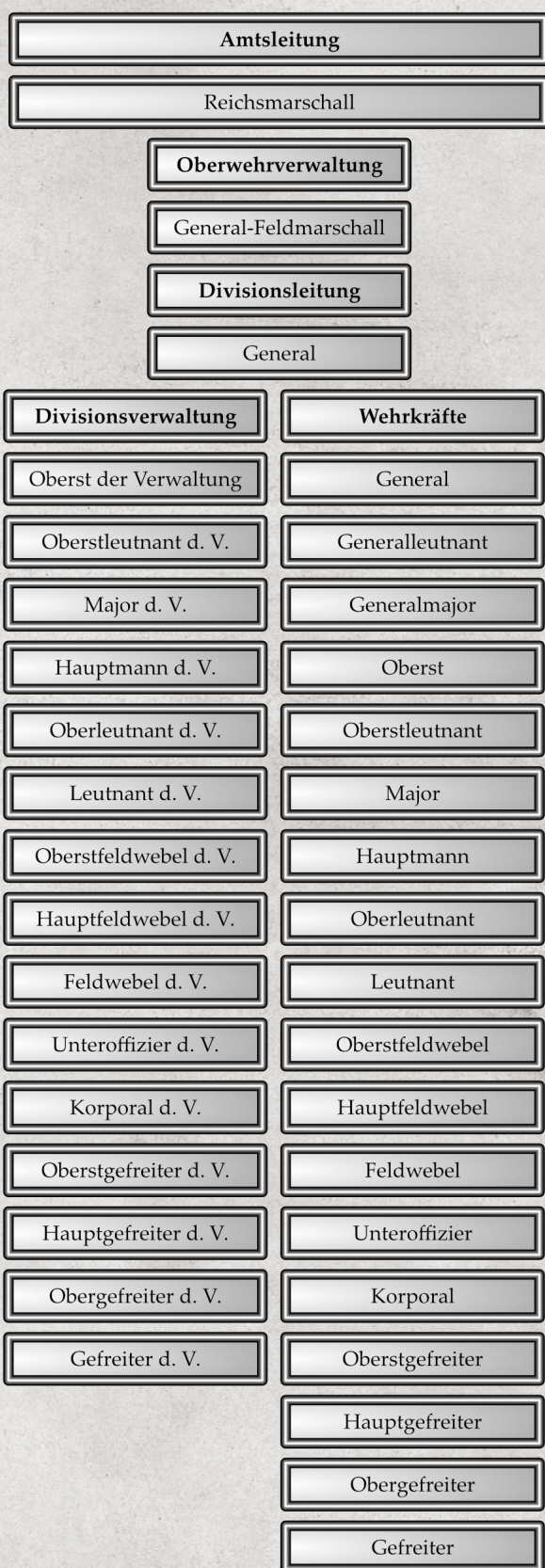
8-4 BEFUGNISSE

Als Arm des Europäischen Militärs besitzt SCH.I.L.D. uneingeschränkte Befugnisse zum Schutz der Wehrstädte und reichseigenen Einrichtungen. Der Gebrauch scharfer Waffen stellt den Standard dar, doch da die meisten Feinde des heutigen Reiches, Drifter, Horrors und *Diabolus* aus Wrotislava, über starke parapsychologische Kräfte verfügen, ist der Einsatz von schweren Geschütz Waffen üblich geworden. Die modernen Bollwerke sind mit gewaltigen Panzerabwehrgeschützen und Flakstellungen ausgestattet, welche vollständig autark funktionieren. Eine Vernetzung der Verteidigungsanlagen mit dem Datenstrom wurde nach einem massiven Hackerangriff durch

Reliefpfeiler rückgängig gemacht. Seitdem werden die Geschütze in 3 oder 4 Schichten durch Soldaten von SCH.I.L.D. bemannt. Um eine lückenlose Sicherheit zu gewährleisten, besitzt jede SCH.I.L.D.-Division Jägergeschwader und Panzer Einheiten für Luftverteidigungen und Ausfalltaktiken. Wenn es um die Verteidigung des Walls geht, folgt SCH.I.L.D. dem militärischen Kredo: Erst schießen, dann Fragen stellen.

8-5 HIERARCHIE

Die Ränge von SCH.I.L.D orientieren sich an den Vorgaben zu Dienstgraden des Europäischen Militärs und sind fast identisch zu SP.E.ER. An der Spitze des Amtes, denn verwaltungsorganisatorisch gilt SCH.I.L.D wie H.A.S.S. als




Amt, steht der Amtsleiter im Rang eines Reichsmarschalls. Ihm unterstehen in direkter Linie die Divisionsleiter, welche üblicherweise den Rang des Generals begleiten. Eine Ausnahme stellen die Wehranlagen der Städte Erlangen, Bamberg und Suhl dar, welche zusammen den Schlesienwall bilden. Hier erhält ein General-Feldmarschall der Oberwehrverwaltung die Aufsicht und koordiniert sämtliche Verteidigungsaktionen der 3 Wehrstädte. Besonders bei Großangriffen durch Wrotislava hat sich diese klare Befehlslinie als effizient erweisen. Der General-Feldmarschall untersteht direkt dem Reichsmarschall.

8-6 PERSÖNLICHKEITEN

Reichsmarschall Arnold von Greifenreuth

Um die Position des Reichsmarschalls zu erringen, der direkte Ansprechpartner des Reichskriegsministers, muss man eine besondere Persönlichkeit besitzen. Arnold von Greifenreuth hat eine solche Persönlichkeit und wird aufgrund seiner ruhigen und gefassten Art liebevoll General Eisberg genannt, ein Beinamen, der noch aus seiner früheren Militärzeit stammt. Mit gelassener Ruhe und absoluter Emotionslosigkeit kann er sachlich und fundiert diskutieren, während die Granaten neben seinem Büro einschlagen. Diese Eigenschaft hat Arnold von Greifenreuth bisher gute Dienste geleistet und tut dies auch in jeder Diskussion mit dem Reichskriegsminister und den Reichsmarschällen von H.A.S.S. und SP.E.ER. Während beide für eine Eingliederung von SCH.I.L.D in ihr Ressort plädieren, gelingt es dem sachlichen von Greifenreuth die Probleme einer solchen Truppenverschmelzung aufzuzeigen und die Diskussion für sich zu gewinnen.

Der Reichsmarschall ist ein großer Verfechter von militärischen Traditionen und sieht Reformen nur als notwendig, wenn die Zeiten sich drastisch ändern. Seine ruhige aber durchdringende Stimme wirkt stets sicher und überzeugend. Trotz der Differenzen beider Ämter sind Arnold von Greifenreuth und Heinrich Böhmstett gute Freunde, die sich auch privat gerne bei einem Cognac aus dem Napoleonischen Bund über aktuelle Themen der Politik unterhalten. So munkelt man es zumindest. Manchmal könnte man meinen, die beiden besäßen eine ganz



eigene, vom Reichskriegsministerium unabhängige Agenda, welche sie gezielt verfolgen. Zu seltenen Anlässen treten sie auch gemeinsam vor die Presse und verkünden eine intensivere Zusammenarbeit von SCH.I.L.D und H.A.S.S. zum Schutz der europäischen Zivilbevölkerung. Dass ihre Kollegen von SP.E.ER. nicht zu diesen Kundgebungen eingeladen sind, spricht für sich.

General-Feldmarschall Magnus von Krohnburg

Magnus von Krohnburg hat in der Europäischen Armee eine absolute Sonderstellung. Als einziger General-Feldmarschall kommandiert er das größte Truppenkontingent des Reiches und ist Befehlshaber über die Verteidigungskräfte dreier Wehrstädte; Erlangen, Bamberg und Suhl. Damit sind 280.000 Soldaten unter seinem Kommando, mit über 2.200 Strahlentriebwerksmaschinen und 1.450 Panzern. Schon aufgrund dieser Mannstärke würden die meisten Generäle von SP.E.ER. blass vor Neid.

Der General-Feldmarschall ist ein durchdachter, ruhiger und fähiger Stratege, der bereits zahlreiche Großangriffe durch Wrotislava abwehren konnte. Sein Erfolg und der kalte, herrschaftliche Blick brachten ihm den Namen „Löwe von Franken“ ein. Eine amüsante Tatsache, da seine Familie überhaupt nicht aus der Region stammt.

Zu seinen Kameraden von SP.E.ER. pflegt Magnus von Krohnburg ein eher zwiespältiges Verhältnis. SP.E.ER. betrachtet die Leistungen von SCH.I.L.D als zweitklassig und versucht jede erfolgreiche Schlacht als selbsterbrachte Lorbeeren zu verkaufen. Immerhin ist der Krieg mit Wrotislava der Grund für S.P.E.E.Rs enormen Wehretat. Auf der anderen Seite ziehen sich die Truppen von SP.E.ER. nach Vorstößen ins Feindesland gerne hinter den Schlesienwall zurück und dieser muss dann die Antwort des aufgebrachtten Gegners erdulden.

General Wilhelm von Gallen


Man kann über den General denken und sagen was man will, er kommandiert seit 18 Jahren die Verteidigungskräfte der Hauptstadt und hat jede Überschreitung des Walls durch Drifter, Horrors und anderer Feinde abgewehrt. Seine Kritiker behaupten, dass der greise Militär kein guter Stratege ist, wichtige Neuerungen verhindert hat

und in alten, traditionell verwurzelten Bahnen denkt, statt sich mit moderner Militärführung zu beschäftigen. Man darf dabei aber nicht vergessen, dass die meisten Kritiker des Generals von SP.E.ER. kommen.

Zu seinen größten Leistungen zählen das Erlegen des Molochs von Sasbachwalden, welcher mit seinen über 30 Metern Schulterhöhe wie ein wilder Stier die Wehrmauern von Europa angriff. General von Gallen gelang es, ihn mit Panzern von der Wehrstadt wegzulocken und schließlich durch eine Batterie aus Kernspaltsprengköpfen von A.B.A.D.O.N. auszuschalten. Erst vor etwa 4 Jahren bewegte sich ein getarnter Langstreckenbomber aus Richtung Wrotislava nach Europa. Das Radar konnte ihn nicht erfassen und die Abfangjäger verloren ständig den Kontakt im wütenden Aschesturm. Wilhelm von Gallen ließ seine Jäger abziehen und feuerte mit allen Flaktürmen der Stadt auf eine von ihm gewählte Position. Zusätzlich ließ er die Panzerabwehrgeschütze mit Splittergranaten beladen, eigentlich nicht für den Boden-Luft-Kampf ausgelegt, und traf den Tarnbomber nur wenige Kilometer vor dem Überqueren des Walls. Der Himmel wurde taghell und ein dunkles Grollen zog sich durch die Häuserschluchten der Wehrstadt. Was auch immer die Maschine geladen hatte, vermutlich hätte sie erhebliche Schäden angerichtet. Vielleicht war es nur ein Glückstreffer, den von Gallen landete. In der nachträglichen Glorifizierung spielte das aber keine Rolle mehr.

General Karl Schmid

In den Reihen von SCH.I.L.D ist General Karl Schmid der einzige nicht-adlige und damit eine seltene Erscheinung in derart hohen Militärrängen. Seine Familie gehört zur Elite Europas und konnte durch gute Beziehungspflege den Werdegang des Sohns günstig beeinflussen. Seit er in Marburg, der nördlichsten Stadt des Reiches, stationiert ist, hat General Schmid zahlreiche Verteidigungssiege gegen Drifter, Horrors und die Norsk zu verzeichnen, welche beweisen, dass er mehr als ein feiner Schnösel mit Freunden in den richtigen Ebenen ist. Mit der Sonderstellung Marburgs ist auch ein großes Truppenkontingent von S.P.E.E.R verbunden, welche ähnlich wie am Schlesienwall die Siege gerne auf ihre Fahnen



schreiben. Zum Verdruss von General Schmid kommt es regelmäßig zum Kompetenzgerangel um die richtige Vorgehensweise bei der Verteidigung der Wehrstadt, obwohl SCH.I.L.D. den alleinigen Auftrag dafür besitzt. Der General kam vor einigen Monaten in die Schlagzeilen, weil er sämtlichen Treibstoff für Abfangjäger aus „Gründen der Verteidigungssicherung“ in Marburg konfiszierte. Als ein Angriff der Norsk erfolgte, ließ er sämtliche SCH.I.L.D.-Maschinen aufsteigen, während die Jäger von SP.E.ER. trocken am Boden stehen mussten. In der Zeitung *Reichstelegraph* verkündete er am nächsten Tag, dass die Truppen von SCH.I.L.D. so erfolgreich waren, dass SP.E.ER. sich entspannt zurücklehnen und zusehen konnte. Natürlich hatte dieser Affront politische Konsequenzen, wurde dann aber auch schnell wieder zu den Akten gelegt.

8-7 AUSRÜSTUNG

Als militärische Organisation besitzt SCH.I.L.D. ein vollständiges Arsenal an schweren Waffen für Angriff und Verteidigung. Die gewaltigen Bollwerke der Wehrstädte verfügen über massive Geschütze, Flakstellungen, Maschinenkanonen und entlang des Schlesienwalls sogar Boden-Luft-Raketenstellungen. Weil ein Gegner versuchen könnte die Lufthoheit zu erringen, hat jede SCH.I.L.D.-Division ein eigenes Jägerschwader, das aus Strahltriebwerksmaschinen des Typs TEUTATES Hugin besteht. Alleine die Wehrstadt Europa, nah an der Grenze zum Napoleonischen Bund, besitzt 400 ständig einsatzbereite STMs zur Kontrolle des Luftraums. Gegen den Willen von SP.E.ER. ist seit einigen Jahren auch jede SCH.I.L.D.-Division mit Panzern des Typs TEUTATES Mjöltnir ausgestattet. Diese offensive Angriffswaffe war bis dato den Kräften von SP.E.ER. vorbehalten, doch die Panzereinheiten haben sich am Schlesienwall während Ausfalltaktiken als äußerst wirkungsvoll erwiesen. Die Truppen von SCH.I.L.D. sind typischerweise mit leichten Taktikrüstungen und Waffen mit langer Reichweite ausgestattet. Viele unter ihnen haben eine exzellente Scharfschützenausbildung genossen sowie den Umgang mit schweren Geschützaffen.

8-8 VERTEIDIGUNG

Jede Wehrstadt des Reiches besitzt ihren

individuellen Fokus auf Verteidigung und hat mit besonderen Bedingungen zu kämpfen. Europa ist zweifellos das attraktivste Ziel für feindliche Mächte, denn in der Hauptstadt laufen alle Fäden zusammen. Sollte Europa durch einen Überraschungsangriff fallen, wären die anderen Wehrstädte auf sich allein gestellt und damit leichte Ziele. Die geografische Nähe zum Napoleonischen Bund macht Europa zu einem geostrategischen Fundament und gleichzeitig zu einem riskanten Ort für eine Hauptstadt.

So nah wie Europa liegt nur noch die Wehrstadt Saarbrücken am Hoheitsgebiet des Napoleonischen Bundes und bildet zusammen mit der Hauptstadt die erste und letzte Verteidigungslinie gegen diese Nation. Der Napoleonische Bund hat bisher kein Interesse an militärischen Aggressionen gezeigt, jedoch verweigert er auch die Zusammenarbeit mit Europa, welche nur in den allerhöchsten Ebenen stattfindet. Viel kooperativer zeigt sich hingegen die Zusammenarbeit napoleonischer und europäischer Schmugglerbanden, wenn es um gemeinsame Projekte geht.

Wertheim und Worms sind am weitesten von Grenzlinien entfernt und daher nur der konstanten Bedrohung durch Drifter, Horrors und marodierende Banden ausgesetzt. Sie besitzen ein relativ geringes Verteidigungspotenzial und verlassen sich auf die mächtigen Wehrmauern der Städte.

Marburg ist als nördlichste Wehrstadt eine Bastion gegen die „Barbaren des Nordens“, wie sie in der europäischen Propaganda oft genannt werden. Die genaue Struktur dieser Volksgruppe ist kaum bekannt, man weiß nur, dass sie nicht auf Wehrstädte setzen. Marburg wurde bereits häufiger Angriffsziel der Norsk und wird daher mit einer vollen SCH.I.L.D.-Division verteidigt.

Das größte Verteidigungsprojekt ist und bleibt der Schlesienwall gegen Wrotislava und andere Mächte aus dem Osten. Die Zeiten großer Feldzüge sind vorbei und inzwischen haben wohl beide Seiten erkannt, dass die sinnlosen Scharmützel nur wertvolle Ressourcen kosten. Für SP.E.ER. stellt der Kampf gegen Wrotislava eine zentrale Daseinsberechtigung dar. Ohne diesen Schrecken wären die Ausgaben für das Heer mit Sicherheit erheblich niedriger.



9 SP.E.ER.

9-1 GESCHICHTE

Genau wie die Schutzmacht SCH.IL.D. wurde auch SP.E.ER. während der Jahrtausendwende aus dem Europäischen Gesamtmilitär ausgegliedert. Die Idee des ersten Reichspräsidenten war es, schnelle Eingreiftruppen für spezifische Aufgaben zu entwickeln, statt die behäbigen und verkrusteten Strukturen der alten Reichsarmee zu unterstützen. Sein Plan ging auf und erschuf drei machtvolle Militärzweige, die bis zum heutigen Tag unterschiedlichste Bedrohungen für Europa abwehren; H.A.S.S., SCH.IL.D. und SP.E.ER.

Das Amt für Schadensprävention durch Elite- und Eingreifregimenter hat wenig mit einem klassischen Amt zu tun und wird in jeder Weise wie eine unabhängige Armee geführt. SP.E.ER. ist eine offensive Angriffsarmee, die ohne zu zögern den Gegner mitten ins Herz trifft, noch bevor dieser dem Reich schaden kann. Im Vergleich zu H.A.S.S. zeigen SCH.IL.D. und SP.E.ER. aber auch, dass selbst nach einem halben Jahrhundert des Wandels und einer ganzen Generation von Offizieren, die traditionellen Denkweisen des Kaiserreiches und seiner Großarmee nicht so schnell verschwinden werden.

Mit schnellen Panzern und Strahlentriebwerksmaschinen, die fliegenden Festungen gleichen, erfüllt SP.E.ER. alle Wünsche einer schnellen Einsatztruppe. Die althergebrachten Ideale und Traditionen des Kaiserreiches leben jedoch auch unter dem Stern des Fortschritts weiter.

9-2 AUFBAU

SP.E.ER. ist eine komplexe Organisation und das größte Amt Europas. Auch wenn bei schwerbewaffneten Truppen, überschallschnellen Kampfbombern und gewaltigen Automaschinenbataillonen niemand an Beamte denkt, so ist auch SP.E.ER. verwaltungsrechtlich ein Amt. Mit einer Mannstärke von 670.000 stellt das Europäische Offensivmilitär den Löwenanteil der Europäischen Streitkräfte und ist die schlagkräftigste Macht der bekannten Welt.

Den derzeitigen Vorsitz hat Reichsmarschall Joseph von Keltern, der direkt und alleinig an den Reichskriegsminister Bericht erstattet. Ihm

unterstehen ein Dutzend Generäle, welche die verschiedenen Divisionen kommandieren und verwalten. Typischerweise besitzt jede Wehrstadt eine eigene Division. Diesen schließen sich die Divisionen Spezialkommando, Pioniere, Marine und A.B.A.D.O.N. an.

9-3 AUFGABEN

SP.E.ER. ist die Offensivmacht des Europäischen Militärs und lenkt sämtliche Angriffs- sowie Verteidigungskriege außerhalb der Wehrstädte. Man könnte die Aufgaben von SP.E.ER. einfach damit umreißen, dass es alles kontrolliert, was SCH.IL.D. und H.A.S.S. nicht bewachen. Die offiziellen Grenzen des Europäischen Reichs verlaufen entlang des Deutschen Kaiserreiches von 1899 und liegen somit in weiter Ferne der Hauptstadt. Die wahren Grenzen sind deutlich enger beisammen, denn von der einstigen Größe des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation ist nach dem Ausbruch des Monte Inferna nicht viel geblieben. Im Norden haben die Norsk das Großherzogtum Mecklenburg-Schwerin und Oldenburg sowie die Provinz Schleswig-Holstein erobert. Im Osten fielen die Provinzen Ostpreußen, Westpreußen, Pommern, Posen und Schlesien an die slawischen Völker zurück und werden von Wrotislava beschützt. Auch das einstige Königreich Sachsen wird von ihnen besetzt. Die Provinz Brandenburg ist zwischen Norsk und Wrotislava hart umkämpft. Im Süden sind große Teile der Königreiche Bayern und Württemberg sowie Teile des Großherzogtums Baden an den Südbund gefallen und im Westen gingen das Reichsland Elsass-Lothringen und die Rheinprovinz an den Napoleonischen Bund. Was vom Stolz des Reiches übrig blieb, ist das heutige Hoheitsgebiet von SP.E.ER.

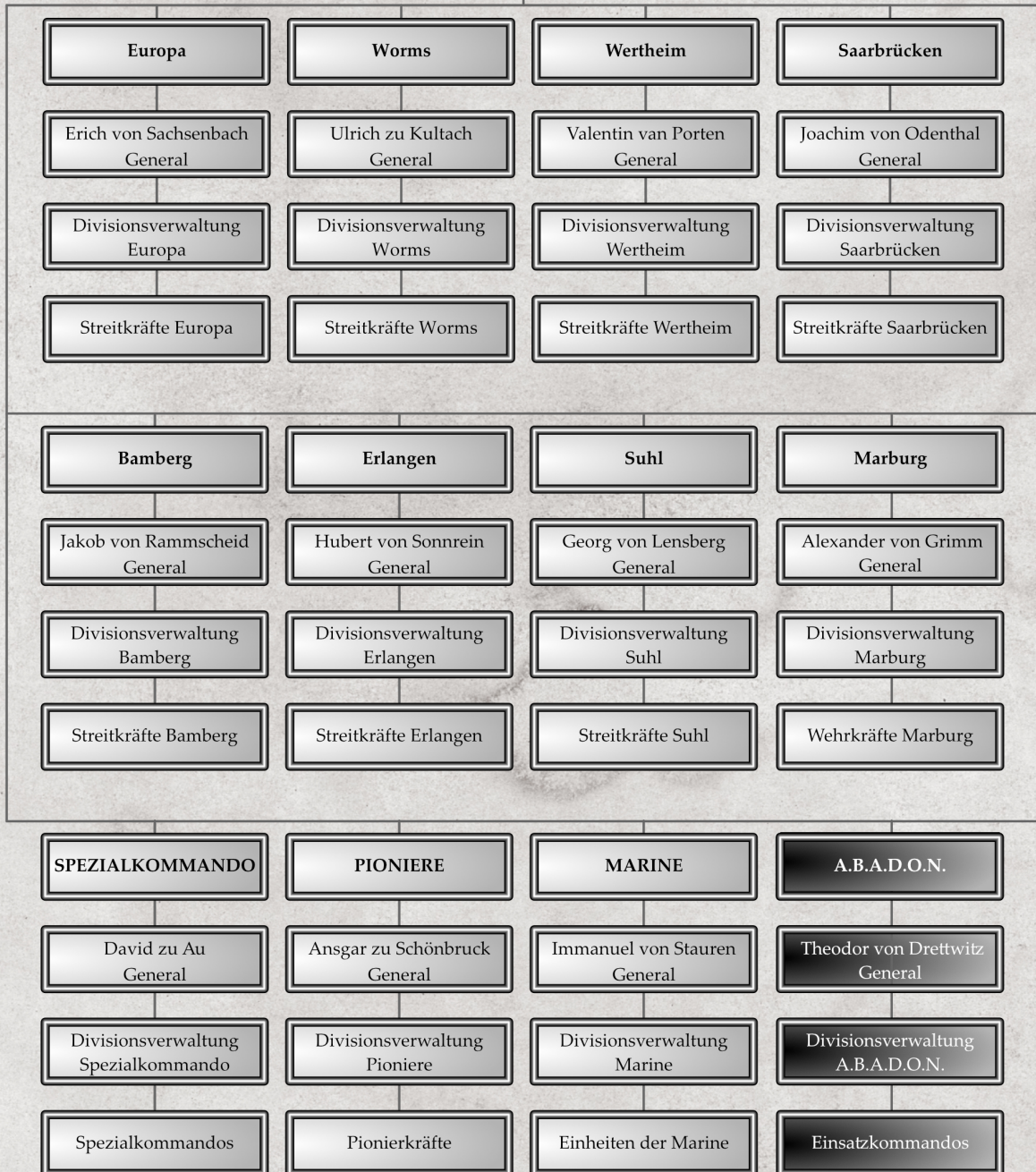
Divisionen


Jede Wehrstadt verfügt über eine SP.E.ER.-Division mit eigenständigen Streitkräften. Das Stadtgebiet ist ausdrücklich kein Einflussbereich von SP.E.ER., sondern obliegt den Verteidigungskräften von SCH.IL.D und H.A.S.S. Im Falle von Angriffen und selbst bei schweren Krawallen werden die Truppen von SP.E.ER. regelmäßig

SP.E.ER

Reichsmarschall Joseph von Kelttern

Militärverwaltung





angefragt und unterstützen die Verteidiger nach besten Kräften. Die Wehrstädte dienen jedoch eher als Heimatbasis für Flug-, Wasser- und Landeinheiten, welche das großräumige Territorium um die Wehrstädte sichern. Auch die Landbevölkerung wird durch Truppen von SP.E.ER. geschützt, besitzt aber ausdrücklich keinen rechtlichen Anspruch darauf. Dementsprechend desinteressiert organisiert SP.E.ER. die Verteidigung von Dörfern und Höfen, die keinen ausreichenden Nutzen für die Nahrungsmittelversorgung der Wehrstädte besitzen. Das europäische Recht sieht jedoch einen Fall vor, in welchem die Einsatztruppen von SP.E.ER. auch ohne Anforderung durch SCH.I.L.D und H.A.S.S. selbstständig in Wehrstädten tätig werden dürfen; das Notstandsgesetz. Erlässt die Regierung des Reiches das Notstandsgesetz, erhält SP.E.ER. eine Universalgewalt und die Befugnisse über alle einsatzbereiten Verteidigungskräfte. Natürlich kommt diese Situation sehr selten vor und wurde innerhalb der Geschichte Europas weniger als ein Dutzend Mal verhängt. Wenn es nach dem Willen der SP.E.ER.-Generalität ginge, würde die Offensivmacht bei jeder bedrohlichen Situation durch eine solche Order legitimiert.

Spezialkommando

Bereits vor der Gründung von A.B.A.D.O.N. besaß SP.E.ER. ein Spezialkommando, welches in besonders brenzlichen Situationen aktiviert wurde. Die Division Spezialkommando verfügt über geschulte Infiltrationskräfte, Hacker, Besatzungstruppen und Attentäter, aber auch neuartige Waffensysteme und ungewöhnliche Militärtechnologie. Alle Missionen der Division Spezialkommando sind geheim und werden mit größtmöglicher Diskretion durchgeführt. Ziel ist es, die Bevölkerung nicht zu beunruhigen, wenn ein weiteres Damoklesschwert über ihren Köpfen schwebt. Der vermutlich berüchtigtste Einsatz war die 2029 plötzlich auftretende Epidemie des bis dahin unbekanntes Virus *Novavirus brennii*. Die Stadt Wertheim drohte innerhalb von Stunden zu fallen und wurde nur durch ein beherztes wie brutales Eingreifen durch H.A.S.S. und SP.E.ER. vor dem Untergang bewahrt. Die Säuberungsaktion der betroffenen Stadtviertel wurde durch die Division Spezialkommando koordiniert, welche alle Befallenen opferten, um

den Rest der Bevölkerung zu retten.

Pioniere

Natürliche Hindernisse auf dem Schlachtfeld, seien es beschädigte Brücken, sumpfige Wiesen und steile Bergkuppen, haben durch die Technologie des Strahlentriebwerks erheblich an Bedeutung verloren. Die fliegenden Bastionen vermögen es, jedes Gelände unbeschadet zu überqueren, doch mit einer schwebenden Festung lässt sich kein Bodenkampf gewinnen. Sobald die schweren Panzer vom Typ TEUTATES Mjölfnir zum Einsatz kommen, müssen die Hindernisse überbrückt werden. Immer wenn es darum geht den Vormarsch zu sichern, Brückenköpfe zu errichten und den Gegner am Weitermarsch zu hindern, kommt die Division Pioniere ins Spiel. Ihre spezielle Ausrüstung, die hin und wieder an das Werkzeug von Kriegingenieuren erinnert, erlaubt es SP.E.ER., schnell an sein Ziel zu kommen und das Vorrücken des Gegners zu begrenzen. Das berühmteste Einsatzfeld ist der Schlesienwall, welcher in seiner Grundstruktur auf genialer Pionierleistung basiert und selbst heute noch durch vorgezogene Brückenköpfe im Niemandsland vor den Mauern des Schlesienwalls geschützt wird.

Marine

Mit einer echten Marine hat das europäische Pendant nicht viel zu tun, denn obwohl es große Kampfschiffe auf den Binnengewässern des Reiches gibt, sind diese nicht mit seetauglichen Zerstörern zu vergleichen. Die Marine Europas sichert die Wassergrenzen und damit vorrangig den Schwerlastverkehr zwischen den Wehrstädten. Zu den bedeutendsten Wasserwegen gehören der ausgebaute Rhein-Mosel-Kanal zur Verbindung mit der Wehrstadt Saarbrücken, der Rhein-Main-Kanal nach Wertheim, der Main-Donau-Kanal in Richtung des Schlesienwalls und der vermutlich niemals fertig werdende Rhein-Lahn-Kanal nach Marburg. Die Division Marine ist die einzige Organisation innerhalb von SP.E.ER., welche ein derart weites Territorium überwachen muss. Als Verstärkungskräfte besitzt die Marine auch Jagdbomber, die bei Gefechten mit Aufständischen und Schmugglern entlang der Wasserwege zum Einsatz kommen.

A.B.A.D.O.N.

Zu den nebulösesten Einheiten der Offensivmacht SP.E.ER. gehören zweifelsohne die schwerbewaffneten Einsatzkräfte der Autonom befehligten Außeneinsatz-Division zu der Observation von Nichtmenschen; A.B.A.D.O.N. Die nur aus Veteranen zusammengesetzten Einheiten waren ursprünglich zur Abwehr von massiven Angriffen konzipiert. Mit todesverachtenden Taktiken sollten sie sich hinter feindliche Linien schlagen und Versorgungswege zerstören. Aufgrund der massiven Bedrohung durch Wrotislava erhielt diese Division aber schnell einen neuen Feind; die Mächte der Paraphysiologie. Die normalen SP.E.ER.-Kräfte, schnell mit den übernatürlichen Besonderheiten von Abnos, Driftern und den gefürchteten Horrors überfordert, benötigten Unterstützung und erhielten mit A.B.A.D.O.N. eine helfende Hand. Durch zahllose Schlachten am Schlesienwall mit allen Facetten der Paraphysiologie vertraut, vernichteten die Veteranentrupps mehr Abnos, Drifter und Horrors als alle SP.E.ER.-Kontingente zusammen. Sie werden von den *Diabolus*-Regimentern Wrotislavas gefürchtet und tragen den Namen Rzeźnik, was so viel wie Schlachter bedeutet.

A.B.A.D.O.N. wird auch immer dann zum Einsatz gerufen, wenn H.A.S.S. auf machtvolle *Diabolus* trifft, denen mit Geschick und Waffengewalt nicht mehr beizukommen ist. Die Methoden sind jedoch wenig subtil und die Einsätze von A.B.A.D.O.N. unter der Bevölkerung gefürchtet. Sie jubeln ihren Beschützern zu und wissen zugleich, dass A.B.A.D.O.N. auch hohe Kollateralschäden als akzeptabel betrachtet, wenn eine Mission dadurch erfolgreich wird.

9-4 BEFUGNISSE

Die Befugnisse von SP.E.ER. sind außerhalb der Wehrstädte allumfassend und werden nur durch die Rechte und Pflichten des Reichskriegsministers eingegrenzt. Dieser besitzt das Oberkommando über sämtliche Militärkräfte des Europäischen Reiches und deren Reichsmarschälle. SP.E.ER.s Befugnisse enden einzig und allein an den Wallmauern der Wehrstädte, wo die Domänen von SCH.IL.D. und H.A.S.S. beginnen. Diese klare Grenze ist hin und

wieder diffus, da ein Angreifer selten von innen heraus zuschlägt, sondern mit gewaltigen Heeren anrückt. Theoretisch wäre das Schlachtfeld vor den Wehrmauern die Aufgabe von SP.E.ER. und dahinter das Territorium von SCH.IL.D. Doch Krieg ist meist wild und selten derart berechenbar. Wenn die Fronten ineinander verlaufen und zwischen Freund und Feind kaum noch zu unterscheiden ist, spielt es auch keine Rolle mehr, was auf der Uniform steht. Die einzige Ausnahmeerlaubnis von diesem Reglement abzuweichen, ist die Verhängung des Notstandsgesetzes, welches SP.E.ER. allumfassende Befugnisse im gesamten Reich verleiht.

9-5 HIERARCHIE

Die Hierarchieebene von SP.E.ER. erinnert in den meisten Zügen an jene von SCH.IL.D. und unterscheidet sich nur mit wenigen Ausnahmen. Die Verwaltung der Amtsleitung wird traditionellerweise durch einen Generalmajor geführt, welcher sämtliche Divisionsverwaltungen unter sich vereint. Der Bürokratieapparat ist gewaltig, da unvorstellbare Massen von Kriegsmaterial bewegt werden müssen, um die Kampfeinsätze von SP.E.ER. am Laufen zu halten. Es gibt mehr Formblätter und Antragsformulare als in jedem anderen Amt des Reiches. Internen Statistiken zufolge geht allein der Antrag eines Soldatenhelms über 38 Schreibtische. Ganz zu schweigen vom Antrag eines kompletten Panzers. Die Divisionsleitung wird von Generälen ausgeführt, welche direkt dem Reichsmarschall unterstehen. Er kommandiert die Wehrkräfte über ein komplexes Netzwerk verschiedenster Befehlsempfänger. Neben dem klassischen Aufbau der Divisionen verfügen Marine und A.B.A.D.O.N. über eine modifizierte Laufbahn. Die Marine besitzt vollständig eigene Ränge, welche an die Tradition der Marine des Deutschen Kaiserreiches angelehnt sind. Die Eliteeinheiten von A.B.A.D.O.N. beginnen hingegen mit dem Leutnant als unterstem Einstiegsrang.



Amtsleitung	
Reichsmarschall	
Militärverwaltung	Divisionsleitung
Generalmajor der Verwaltung	General

Divisionsverwaltung	Wehrkräfte	Marine	A.B.A.D.O.N.
Oberst der Verwaltung	General	Admiral	General
Oberstleutnant d. V.	Generalleutnant	Vizeadmiral	Generalleutnant
Major d. V.	Generalmajor	Konteradmiral	Generalmajor
Hauptmann d. V.	Oberst	Kapitän	Oberst
Oberleutnant d. V.	Oberstleutnant	Kapitänleutnant	Oberstleutnant
Leutnant d. V.	Major	Oberleutnant d. M.	Major
Oberstfeldwebel d. V.	Hauptmann	Leutnant d. M.	Hauptmann
Hauptfeldwebel d. V.	Oberleutnant	Stabsbootsmann	Oberleutnant
Feldwebel d. V.	Leutnant	Oberfähnrich	Leutnant
Unteroffizier d. V.	Oberstfeldwebel	Hauptbootsmann	
Korporal d. V.	Hauptfeldwebel	Fähnrich	
Oberstgefreiter d. V.	Feldwebel	Bootsmann	
Hauptgefreiter d. V.	Unteroffizier	Obermaat	
Obergefreiter d. V.	Korporal	Maat	
Gefreiter d. V.	Oberstgefreiter	Oberstgefreiter d. M.	
	Hauptgefreiter	Hauptgefreiter d. M.	
	Obergefreiter	Obergefreiter d. M.	
	Gefreiter	Gefreiter d. M.	





9-6 PERSÖNLICHKEITEN

Reichsmarschall Joseph von Keltern

Als uneingeschränkter Befehlshaber von SP.E.ER. ist Reichsmarschall Joseph von Keltern in einer machtvollen wie gefährlichen Position. Jeder vom Volk gefeierte Triumph durch SP.E.ER. gebührt auch ihm, doch jede Niederlage, welche die strikten Wege der Kriegspropaganda durchschreitet, ist auch sein persönliches Debakel. Unter den Generälen von SP.E.ER. genießt von Keltern hohes Ansehen, da er sich weder auf die Seite von Traditionalisten noch Reformern schlägt. Es ist ihm gelungen seinen eigenen Weg, der beide Extreme miteinander verbindet, als militärisches Dogma zu etablieren. Die größte Gefahr für sein Amt droht durch seinen direkten Vorgesetzten, den Reichskriegsminister Leif von Geestenburg. In einem vor wenigen Monaten geführten Pressegespräch wurde von Keltern gefragt, ob er sich nach 8 Reichskriegsministern aus dem Hause H.A.S.S. auch wieder einen Reichskriegsminister von SP.E.ER. vorstellen könnte. Joseph von Keltern antwortete diplomatisch, erwähnte aber zum Schluss des Gespräches, dass in der momentanen außenpolitischen Lage ein Reichsmarschall von SP.E.ER. für diese Position prädestiniert wäre. Leif von Geestenburg verstand dies als Bewerbung von Keltern auf das von ihm begleitete Amt. Anschließend stolperte der amtierende Reichskriegsminister noch über eine kleine Affäre, als er versuchte die Veröffentlichung dieses Gespräches im Datenstrom zu unterbinden.


General Erich von Sachsenbach, Divisionsleiter Europa

Von Sachsenbach gehört zum Flügel der extremen Traditionalisten und fühlt sich stärker mit dem Erbe der kaiserlichen Armee verbunden, als mit den Idealen des neuen SP.E.ER. Seine Untergebenen und Kritiker wissen, dass von Sachsenbach ein scharfer Hund ist, dessen langer Arm weit über das Militär hinausreicht. Seine Familie gehört zum Hochadel und ist eine innige Unterstützerin von Kronprinz Theobald von Albrecht, der keinen Hehl aus seinen Vorstellungen eines neuen Kaiserreiches macht. Ein Kaiserreich das von ihm angeführt würde. Besonders schwer hat es SCH.IL.D.-General

Wilhelm von Gallen mit dem cholерischen Selbstdarsteller von Sachsenbach, welcher immer wieder versucht die Verteidigungsleistungen von SCH.IL.D. als SP.E.ER.-Erfolge zu verkaufen. Selbst der Vorfall mit dem Moloch von Sasbachwalden, der Heldentat des SCH.IL.D.-Generals, welche ihn im ganzen Reich berühmt machte. Erich von Sachsenbach war an diesem Tag nicht mal in Europa und SP.E.ER. nur durch eine Reihe von Kernspalt-Sprengköpfen von A.B.A.D.O.N. beteiligt. Trotzdem nutzt der selbstsüchtige SP.E.ER.-Divisionsleiter jede Gelegenheit, die Taten seines Kollegen von Gallen kleinzureden. Um dieses aufgeblasene Tun zu verstehen, muss man die Hintergründe seiner Position betrachten. Als Divisionsleiter der Hauptstadt des Europäischen Reiches wäre Erich von Sachsenbach in einer guten Lage selbst zum Reichsmarschall aufzusteigen, gäbe es da nicht ein großes Problem. Als Divisionsleiter Europas ist er zwar in einer sehr prestigeträchtigen Position, doch Europa verteidigt sich inzwischen fast von allein. Die Abwehrkräfte von SP.E.ER. sind so gefürchtet, dass keine der benachbarten Fraktionen auf die Idee käme Europa zu belagern. Damit bleiben SP.E.ER. noch ein paar Schmuggler aus dem Napoleonischen Bund und kleine Scharmützel mit aufständischen Bauern rund um Europa. Der Posten des SP.E.ER.-Divisionsleiters Europas ist schon lange kein gutes Fundament mehr um weiter aufzusteigen.

General Georg von Lensberg, Divisionsleiter Suhl

Über zu wenige Gelegenheiten sich zu profilieren, kann sich Georg von Lensberg wirklich nicht beschweren. Als nördlichste und kleinste Wehrstadt des Schlesienwalls hat er mehr Angriffe durch Wrotislava erlebt als jeder andere. Die exponierte Lage an der Grenze des Europäischen Reiches macht Suhl zu einem interessanten Ziel, zumal eine Einnahme der Stadt den gesamten Schlesienwall schwächen könnte. Von Lensberg ist ein Macher, der nicht nach Anträgen, Freigaben und Militärstatuten fragt. Seine Angriffs- und Verteidigungsfeldzüge sind kurz, brutal und kalt berechnet. Dieses oft unnötig brutale Vorgehen erhöht seine Siegeserfolge bedeutend. Dass er von der Bevölkerung, sowohl der eigenen als auch der Landbevölkerung vor den Mauern des Schlesienswalls, als gefühlloses Monster



betrachtet wird, stört ihn nicht. Von Lensberg hat seine Befehle, den Wall unter allen Umständen zu halten und er wird stets alle Mittel einsetzen, um diesem Befehl zu gehorchen. Von europäischen Politikern wird er bereits als geheimer Favorit für die Nachfolge von General Jakob von Rammscheid, dem Divisionsleiter von Bamberg gehandelt. Bamberg ist das Zentrum des Schlesienwalls und damit die wichtigste Bastion dieser Verteidigungsanlage.

General Alexander von Grimm, Divisionsleiter Marburg

Als *Verteidiger des Nordens* bezeichnet, hat General Alexander von Grimm einen der schwierigsten Posten im europäischen Militär. Seine Truppen sind kampferprobt gegen die Norsk, doch die Stadt gegen das angrenzende Land der Norsk zu verteidigen, ist schwieriger als die meisten wissen. Die Norsk sind geschickte Krieger, die aus dem Hinterhalt zuschlagen, maximalen Schaden anrichten und so schnell verschwinden wie sie gekommen sind. Besonders die Versorgungswege, welche inzwischen fast ausschließlich durch Strahlentriebwerksmaschinen bestritten werden, sind die Achillesferse der Stadt. Marburg besitzt nicht genügend Industrie, um autark zu agieren und braucht einen konstanten Nachschub an Nahrung, Handelswaren, aber auch Waffen und Munition. Die schlaunen Norsk wissen das und unternehmen alles, um Marburg zur teuersten Bastion des Reiches zu machen. Alexander von Grimm würde diese Niederlagen gerne SCH.I.L.D. in die Schuhe schieben, doch die Verteidigung des Umlandes ist ganz klar sein Aufgabengebiet.

Der schlimmste seiner Feinde sitzt ohnehin innerhalb Marburgs und ist SCH.I.L.D.-General Karl Schmid. Erstens hat der junge, aufstrebende General seit Beginn seiner Dienstzeit jeden Angriff der Norsk erfolgreich abgewehrt, aber noch viel schlimmer, er ist nicht einmal adlig und wagt es Alexander von Grimm öffentlich zu rügen.

General Theodor von Drettwitz, Divisionsleiter A.B.A.D.O.N.

Genauso nebulös wie A.B.A.D.O.N. ist auch sein Divisionsleiter General Theodor von Drettwitz. Der 48-jährige Kommandant ist praktisch niemals

in der Öffentlichkeit zu sehen, unterhält sich nicht mit der Presse und wirkt wie ein Geist unter seinen ruhmsüchtigen Kollegen von SP.E.ER. Von Drettwitz hat das aber auch nicht nötig. Während andere Generäle um Einfluss und Bekanntheit buhlen müssen, um ihre Ausgaben zu rechtfertigen, weiß jeder Politiker in Europa, dass eine Verteidigung ohne A.B.A.D.O.N. nicht vorstellbar ist.


Dem General gelang ein kometenhafter Aufstieg, als Agenten aus Wrotislava in ein Militärlager eindringen und einen Kernspaltsprengkopf aktivieren konnten. Von Drettwitz verhinderte die Detonation im letzten Moment, wurde dabei selbst schwer verletzt und hatte vermutlich den gesamten Schlesienwall damit gerettet. Die Nachricht über die beinahe Katastrophe wurde niemals an die offizielle Presse weitergereicht, doch von Drettwitz damaliger Kommandant, General Gustav van Hoeve war gesundheitlich nicht mehr in der Lage die Division A.B.A.D.O.N. zu leiten und schlug den jungen Helden als Nachfolger vor. Von Drettwitz hatte für seine Tat niemals den Ruhm kassiert, doch er wurde über Nacht vom Generalmajor zum Divisionskommandanten. Es mag wie eine Beiläufigkeit klingen und vielleicht auch keine große Bedeutung besitzen, doch fast immer wenn von Drettwitz in Europa zu Besuch ist, spielen er und Reichsmarschall Heinrich Böhmstett eine Partie Schach miteinander. Eine seltsame und unschuldig wirkende Tradition zwischen zwei hohen Militärs.

9-7 AUSRÜSTUNG

SP.E.ER. ist eine moderne und gut ausgestattete Armee, welche direkt durch den Hoflieferanten TEUTATES versorgt wird. Als dominantes Rüstungsunternehmen Europas erforscht, entwickelt und baut TEUTATES gewaltige Waffen von unvorstellbarer Zerstörungskraft, die in all ihren vernichtenden Facetten bei SP.E.ER. zum Einsatz kommt.

SP.E.ER. Divisionen

Die einzelnen Divisionen von SP.E.ER. besitzen ein ganzes Arsenal tödlicher Angriffswaffen. Feinde Europas fürchten vor allem die gewaltigen Waffenplattformen vom Typ TEUTATES Munin. Sie sind benannt nach einem der beiden Raben Odins und bilden das Rückgrat des europäischen



Militärs. Machtvoll bewaffnet und mit der Option bis zu 450 Soldaten oder 3 schwere Kampfpanzer direkt hinter feindlichen Linien abzusetzen, können wenige Maschinen dieses Typs eine ganze Schlacht für sich entscheiden. Sie werden typischerweise von kompletten Geschwadern Jagd- und Abwehrcampfern des Typs TEUTATES Hugin begleitet, welche neben dem angsteinflößenden und schwerkgepanzerten Koloss die wahre Angriffsstärke darstellen. Diese Bomber tragen auch die taktischen Kernspaltsprengköpfe, bei deren Zündung radioaktives Material zu einer unkontrollierten Kettenreaktion angeregt wird.

Jeder Division stehen etwa 45.000 gut ausgebildete Soldaten zur Verfügung, welche durch Panzerbataillone des Typs TEUTATES Mjölñir unterstützt werden. Auf jeweils 1.000 Soldaten kommen weitere 120 Kampfautomaschinen mit unterschiedlichsten Spezialisierungen.

Division Spezialkommando

Die Division Spezialkommando verfügt in erster Linie über Waffen, die keine große Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Exzellente Scharfschützen, geheime Infiltratoren, begnadete Hacker, ruchlose Auftragsmörder und hochexperimentelle Waffen von TEUTATES bilden das Arsenal des Spezialkommandos. Die Division verfügt über 25.000 kämpfende Truppen, welche eine deutlich intensivere Schulung als normale SP.E.ER.-Truppen durchlaufen haben.

Division Pioniere

Die Pioniere sind eine ganz eigene Organisation innerhalb von SP.E.ER. Sie werden von jungen Soldaten fälschlicherweise oft als Kampf-Klempner und Feld-Elektriker verschrien, doch an ihrer Arbeit ist so viel mehr. Auf der einen Seite sorgen sie mit fahrbaren Panzerbrücken dafür, dass SP.E.ER.-Truppen überhaupt erst dort hinkommen, wo die Schlacht stattfindet. Ihre provisorischen Brückenköpfe ermöglichen es, fast unhaltbare Stellungen zu verteidigen und ihre Infiltratoren sabotieren jeden Vormarschversuch des Gegners. Auch die Pioniere verfügen über Strahlentriebwerksmaschinen, welche Material an die Front bringen, sie greifen aber selten direkt in die Kriegshandlungen ein. Stirbt ein Pionier im

Kampf, dann meistens ungehört und ohne Ruhm. Sein Opfer war jedoch nicht weniger wert als das jedes anderen SP.E.ER.-Soldaten.

Division Marine

Die Marine Europas bewacht die großen Wasserstraßen mit kleinen, aber gut gepanzerten Kampfbooten wie dem TEUTATES Skyla aber auch den schwimmenden Festungen des Typs TEUTAES Dragoner. Durch die niedrige Wassertiefe und engen Flusswindungen sind die Schiffe der europäischen Marine in Größe und Zuladung erheblich beschränkt. Selbst an schmalen Stellen müssen sie für die gewaltigen Transportschiffe genügend Platz lassen.


Die Arbeit dieser Division mag offiziell der Schutz der Grenzen des europäischen Hoheitsgebiets sein, doch in Wirklichkeit beschützen sie die europäische Wirtschaft. Es ist Fakt, dass Güter, vor allem gewaltige Maschinenbauteile, zu schwer und klobig für den Transport mit Strahlentriebwerksmaschinen sind und nur über die Wasserstraßen Europas befördert werden können. Ohne die Marine würden diese Vorräte oft in die Hände von Räuberbanden und Freischärlern fallen. Die Marine verfügt über 88 einsatzbereite Großkampfschiffe, zahllose Begleit- und Patrouillenboote und insgesamt über 25.000 Matrosen.

9-8 KRIEGE UND KONFLIKTE

Das europäische Militär und an vorderster Front SP.E.ER. ist in zahlreiche Konflikte verwickelt, die sich über das ganze Reich erstrecken. Zu den bedeutendsten und langjährigsten gehören:

Schlesienwall und Wrotislava

Der langjährigste Feind Europas ist zweifelsohne die Ostrepublik Wrotislava, welche aufgrund ihres offenen Umgangs mit Abnos niemals einen gemeinsamen Nenner mit Europa finden wird. Das europäische Militär stilisiert sich als Retter der Menschheit gegen die Unterdrückung durch mächtige Abnos, welche alle *Sapiens* zu Sklaven machen wollen. In ihrer Geschichte ist Wrotislava ein Unterdrückungsstaat, welcher versucht das Europäische Reich von der Karte zu tilgen. Aus der Sicht Wrotislavas ist Europa der Aggressor, welcher Menschen mit paraphysiologischen Kräften einsperren lässt und friedliche Nationen



aus Machtstreben angreift. Wie immer liegt die Wahrheit selten auf einer Seite. Eine Aufspaltung in wohlhabende und mächtige Abnos und einer Arbeiterklasse aus *Sapiens* ist in Wrotislava kaum abzustreiten. Das hohe Ansehen von Abnos und deren unreglementierten Kräfte geben ihnen gute Voraussetzungen in besser bezahlte Positionen zu kommen, doch eigentlich hat erst das Europäische Reich zu dieser massiven Spaltung geführt. Die Vertreter Europas ließen keinen Zweifel an ihrem Willen, Wrotislava und die ehemaligen Gebiete des Kaiserreiches wieder zu beanspruchen. Ein blutiger Krieg brach aus. Auf Europas Seite stand ein exzellent ausgerüstetes Militär, auf der Seite Wrotislavas machtvolle *Mutatis* und *Diabolus*. Als Retter und Beschützer der Republik wurden sie zur wichtigsten Ressource Wrotislavas und damit zu Menschen mit Macht und Bedeutung. Als Europa erkennen musste, dass ein Kampf gegen die paraphysiologische Übermacht nicht zu gewinnen war, errichtete es den Schlesienwall und befindet sich seit dieser Zeit in einem Dauerkrieg. Bomber greifen die Ländereien und Wrotislava selbst an, Streitdrachen, Kriegengel und Schlachtwölfe bedrohen den Schlesienwall in einem niemals endenden Blutvergießen. Die wahre Schlachtfeldgrenze verläuft heute durch die verlorene Stadt Pilsen und ist von unzähligen Brückenköpfen umgeben.

Saarbrücken und die Protecteur de la liberté

Die Wehrstadt Saarbrücken ist das Herz europäischer Schwerindustrie und damit das Rückgrat der Wirtschaft Europas. Ohne die gewaltigen Schmelzöfen, Walzwerke und stahlverarbeitenden Industrien könnte Europa seinen Lebensstandard nicht aufrecht erhalten. Nicht weit von Saarbrücken entfernt verläuft die volatile Grenze zwischen dem Napoleonischen Bund und der unabhängigen Republik Protecteur de la liberté. Während der Napoleonische Bund bisher wenig Interesse an Beziehungen mit Europa gezeigt hat und ebenso wenig als Aggressor aufgetreten ist, ist die Republik Protecteur de la liberté davon überzeugt, dass das Europäische Reich ein Unrechtsstaat ist, der seine Bevölkerung unterdrückt. Saarbrücken ist zwar gut verteidigt, doch das Interesse an der Schwerindustrie ist aus ressourcenpolitischer Sicht gut nachzuvollziehen. Echte Kämpfe mit

den Protecteur de la liberté sind selten geworden, doch ihre Missionare einer freien Welt haben inzwischen längst unter der höheren Bildungsschicht Saarbrückens fußgefasst.

Marburg und der Hohe Norden

Gleich nach Wrotislava gelten die Norsk als größte Gefahr für Europas Integrität. Die oft als „wilden Stämme“ bezeichneten Kämpfer aus dem Norden sind Eroberer und es liegt ihnen nichts an einer freundschaftlichen Zusammenarbeit. Man muss dazu sagen, dass auch Europa sich nicht für eine diplomatische Lösung interessiert. Noch können die in kleinen Gruppen agierenden Norsk gebändigt werden, doch es gibt viele Anzeichen dafür, dass sie einen Großangriff auf Marburg vorbereiten. Fällt Marburg, würde das Europäische Reiche eine seiner wichtigsten Grenzen verlieren.



10 DIE WELT


10-1 DER NORDEN – NORSK

Geschichte

Die Völker des Nordens wurden durch die teilweise Öffnung des Sphärentors nicht weniger hart getroffen als das Deutsche Kaiserreich. Ihre nördlichsten Regionen sind aufgrund der anhaltenden Kälte des Himmelstores kaum bewohnbar, Eis und Schnee machen den Ackerbau unmöglich. Die auslaufenden Aschewolken des Höllentors tauchen den Himmel in einen vanillefarbenen und stets bedeckten Himmel, durch welchen das diffuse Licht der Sonne den Boden kaum erwärmen kann. Um unter diesen harschen Bedingungen überleben zu können, war es nötig, mit alten Feinden zusammenzuarbeiten und letztendlich einen gemeinsamen Weg zu beschreiten. Die Ursprünge der Norsk liegen in einem engen Bündnis zwischen den beiden Hauptstädten Dänemarks und Schwedens. Beide Nationen durch die Nordischen Kriege und letztlich die Kämpfe um Napoleon Bonaparte bis aufs Blut verfeindet, fanden in der Not zusammen und schufen eine kleine, aber tatkräftige Gemeinde, welche den schwierigen Umwelteinflüssen zu trotzen vermochte. Fischerei und Jagd wurden zu zentralen Elementen der Nahrungsmittelversorgung, später konnten Geothermie und Kernspaltung zu potenten Wärmequellen entwickelt werden. Mit der Gründung des Staates Scandia unter Kontrolle einer dänisch-schwedischen Doppelmonarchie erwuchs eine neue Ordnung im hohen Norden des Kontinents. Im Jahr 1941 stürmten barbarische Stämme aus dem hohen Norden herab und plünderten die vorgelagerten Städte Scandias. Ihre Ankunft war unerwartet und traf den jungen Staat mit voller Härte. Die Wolfsgarde, wie sie sich nannten, waren ein zusammengewürfelter Haufen starker Kriegerinnen und Krieger, die von machtvollen Runenpriestern angeführt wurden. Sie folgten dem Weg der Wolfsgöttin Luparis, die ihren Anhängern fast unbezwingbare Kräfte verlieh, jenseits der menschlichen Vorstellungskraft. Anstatt sich als Ikone ihres Glaubens durch Priester und Krieger vertreten zu lassen, griff

diese Göttin jedoch selbst in die Kriege ihres Stammes ein. Als gewaltiger Wolf wütete sie über die Schlachtfelder und vernichtete mit ihrer Macht ganze Bataillone Scandias.

Nur durch unvorstellbare Opfer vermochten die Verteidiger des zivilisierten Nordlandes den Siegeszug der Wolfsgarde zu bremsen. Doch schon bald standen die wilden Stämme vor den Toren Stockholms. Kopenhagen sandte massive Truppenkontingente zur Unterstützung und blieb selbst nur durch ein einzelnes Bataillon bewacht. Erst in diesem Moment der verzweifelten Taktiken, der bedingungslosen Hingabe an die Grundfesten des Bündnisses, gelang es, die Barbaren aus dem Norden zu stoppen. Der Krieg war aber noch lange nicht vorbei. Die Stadt Stockholm war vorerst gesichert, doch wichtige Bastionen wie Oslo und Göteborg hingegen gefallen. Die ruhigen, ausgeglichenen und pragmatischen Gemüter der Menschen Skandinaviens wären nicht sie selbst, wenn sie nicht wüssten, eine vernichtende Niederlage in einen Sieg zu verwandeln. Anstatt die Wolfsgarde und ihre durchaus reale Göttin Luparis flächendeckend zu bekämpfen und in den Norden zurückzudrängen, begann man mit Verhandlungen. Denn abseits allen Differenzen und Kriegshandlungen waren die Menschen der Wolfsgarde keine Fremden; man sprach mit der gleichen Sprache. Die ersten Schritte waren langwierig und zäh. Die Anführer der Wolfsgarde waren nahezu fanatische Anhänger von Luparis, was man ihnen kaum verdenken konnte. Ihre Göttin war immerhin ein sichtbares und fassbares Wesen. Diese hielt sich aus den Verhandlungen heraus, lenkte jedoch die Strategie ihrer Runenpriester aus dem Hintergrund. Nach dem zur Schau stellen der Kräfte der Sphärenkunde durch die Runenpriester wurde die Macht Luparis ohnehin nicht mehr infrage gestellt. Um einen gemeinsamen Weg zu finden, den beide Seiten beschreiten konnten, wurde schlichtweg ein neuer Glauben geschaffen. Die Runenpriester erkannten den christlichen Gott als einzig wahren Gott an und Scandia verehrte im Gegenzug Luparis als gottgleichen Aspekt von Gottes



Natur. Mit diesem taktischen Winkelzug konnten alle Beteiligten das Gesicht wahren und die kriegerischen Handlungen schließlich einstellen. Dieser Weg war gewiss nicht unumstritten. Die duale Religion wurde anfangs von großen Teilen der Bevölkerung mit Argwohn betrachtet. Die Krieger der Wolfsgarde wirkten wie wikingische Relikte einer längst vergessenen Zeit und alleine die Existenz von mystischer Zauberei durch die Runenpriester erschütterten das Weltbild der modernen Menschen. Es sollte fast 50 Jahre dauern, bis die unterschiedlichen Kulturen zusammenwuchsen, doch was aus diesem Bund hervorging, das Volk der Norsk, war stärker als Scandia und die Wolfsgarde zusammen. Mit dem Jahr 1995 begann die erste Expansionsphase der Norsk in den Süden Dänemarks, Schleswigs und Hollsteins, aber auch den Nordosten des ehemaligen Deutschen Kaiserreiches.

Politik der Norsk

Die Politik der Norsk ist seit über 50 Jahren von Expansionsplänen geprägt, welche allein durch die Wolfsgarde umgesetzt werden. Die Eroberungen erstrecken sich über das gesamte Skandinavien, den Ostseeraum und entlang der Nordseeküste des ehemaligen Deutschen Kaiserreiches. Dabei ist das Vorgehen in der Außenpolitik sehr zwiespaltig. Stockholm und Kopenhagen besitzen praktisch keinen Kontakt zu anderen Nationen, während die Wolfsgarde in ihrem Namen weiteres Land erobert. Diese wiederum interessieren sich nicht für Landesgrenzen und politische Zwischenfälle. Ihr Siegeszug ist ein Zeichen und der Willen Luparis. Sie stürmen Gehöfte und kleinere Siedlungen, bieten den Menschen an, Teil der Norsk zu werden und die Wolfsgarde in ihrem Kampf zu unterstützen. Weigern sich die Besitzer oder Dorfräte, müssen sie die harten und schnellen Konsequenzen ihrer Verweigerung akzeptieren. Viele dieser „freien“ Kleinststaaten haben Herrscher kommen und gehen sehen. Solange ihnen die neuen Machthaber genug zum Leben lassen, kommt es selten zu Widerstand. Überraschenderweise gelingt es ihnen sogar häufig, neue Soldaten zu gewinnen, welche der ländlichen Armut entfliehen wollen. Die Wolfsgarde tritt dabei bestimmt aber nicht tyrannisch auf und zeigt den Menschen, dass sie als Teil der Norsk sicherer und besser leben

können. Bei größeren Siedlungen und Dörfern hinterlassen die Armeen typischerweise einen jungen Runenpriester, welcher den Menschen Luparis Lehren näher bringt.

Derzeit liegen die Norsk mit dem Russischen Zarenreich, Wrotislava, dem Europäischen Reich und den Protecteur de la liberté im Krieg, was die explosionsartige Ausbreitung der Wolfsgarde abgebremst hat.

Das Staatssystem

Laut der europäischen Propaganda gibt es keine Zivilisationen nördlich der Wehrstadt Marburg, sondern ausschließlich Stämme von Wilden, welche über keine Gesetze verfügen. Ähnlich wie in Wrotislava ist dies eine massive und politisch gewollte Übertreibung.

Das Reich der Norsk wird seit der Gründung durch eine Zweikronenmonarchie regiert, welche weit über eine konstitutionelle Monarchie hinausgeht. Die Monarchen der Norsk treffen sich in regelmäßigen Abständen wechselseitig in Kopenhagen und Stockholm, wo sie über die Politik des Landes beraten. Ein Hohepriester der Luparis, welcher im Namen der Wolfsgarde und seiner Göttin spricht, begleitet jedes Treffen des Königsrates, um die Interessen seines Volkes zu repräsentieren. Zu Beginn dieser ungewöhnlichen Koalition kam es zu mehreren Zusammenstößen zwischen Krone und Priesterschaft. Den gebürtigen Herrschern fiel es nicht leicht, die Gleichberechtigung eines Priesters anzuerkennen und sich sogar Verbessern zu lassen. Nach einem Zusammenstoß, bei welchem der Kronprinz Stockholms leicht verletzt wurde, tauschte die Priesterschaft ihren Vertreter, welcher fortan immer in Gestalt eines Wolfes an diesem Treffen teilnahm. Die kraftvollen, animalischen Züge des *Diabolus* sollten unmissverständlich klar machen, wer dieses Bündnis ermöglicht; Luparis Wille.

Diese Politik der herrschaftlichen Hinterzimmer mag für eine im Grund fortschrittsgewandte Nation rückständig wirken, doch ihre Effizienz gibt ihr die Legitimation. Die inneren Landen der Norsk leben seit über hundert Jahren in Frieden und die Wolfsgarde trägt einen erheblichen Teil daran, diesen Frieden zu bewahren.

Nachdem der Königsrat über Gesetzesänderungen und politische Entscheidungen debattiert hat, werden diese Thesen an den


königlichen Verwaltungsrat weitergeleitet, welche daraus Gesetze und Verwaltungsvorschriften machen. Diese werden schließlich durch eine Unterschrift des Königsrates in Kraft gesetzt. Der königliche Verwaltungsrat ist sowohl durch Adlige als auch Bürgerliche besetzt und stellt die gewählten Volksvertreter dar. Die Runenpriester halten sich aus derart verwaltungstechnischen Arbeiten heraus, erstatten aber dem Hohepriester über alle Umsetzungen Bericht.

Das Leben der Norsk

Genau wie die Politik der Norsk ist auch das Leben in zwei vollkommen unterschiedliche Pfade aufgespalten. Die ehemalige Bevölkerung

Scandias lebt ein einfaches und ruhiges Leben abseits aller Grenzkriege. Ihre Technologie kann in keiner Weise mit der Europas oder gar des Südbundes mithalten, doch die kommerzielle Verbreitung von Kernspaltungsheizern hat selbst in den eisigen Wüsten des hohen Nordens ein Leben ermöglicht. Ihr größter Gegner ist das Wetter, welches zwischen den warmen, aschereichen Tiefs des Höllentores und den kalten, trockenen Hochs des Himmelstores schwankt. Die Asche in der Atmosphäre ist noch so stark, dass vanillefarbenes Licht ohne Wärme den Boden erreicht. In dieser unwirklichen Welt klarzukommen, ist die Herausforderung der Menschen, die ihr mit Gleichmut und familiärer Wärme begegnen.





Die Menschen der Wolfsgarde leben hingegen den Weg des Kriegers, welcher den Willen Luparis über den Norden des Kontinents verbreitet. Sie sprechen dem Met und anderen alkoholischen Getränken zu und leben ihr Dasein, als ob es kein Morgen gäbe. Immer auf der Wanderung und ständig in Konflikte verwickelt, leben sie wie kriegerische Nomaden, deren Ziel ein warmes Bett, ein voller Humpen Met, Zusammenhalt und Gesang ist.

Technisch sind sie noch immer im Spätmittelalter verwurzelt und hätten keine Chancen gegen die gutgerüsteten Armeen der anderen Nationen. Ihre schlagkräftigen und erfahrenen Axt-, Hammer- und Schwerthiebe werden jedoch von den unvorstellbaren Mächten der Runenpriester unterstützt und die zahlreichen *Diabolus* in ihren Reihen besitzen noch weitreichenderes Zerstörungspotenzial.

Persönlichkeiten

Königin Birthe Eina von Landrup

Die Königin des dänischen Adelsgeschlechts ist eine Reformerin und hat großes Interesse an der Wissenschaft. Ihre unermüdliche Suche nach potenten Energiequellen zur Sicherung der nördlichen Landen gelten im Volk bereits als legendär und das, obwohl sie erst 16 Regierungsjahre hinter sich hat. Sie unterhält tiefe und freundschaftliche Beziehungen zur Krone in Stockholm und hat ihrem Sohn sogar den Vornamen Gustav mit Anlehnung an den berühmten König Gustav II. Adolf gegeben. Ihre Vorliebe für die Einmischungen der Runenpriester halten sich in Grenzen und insgeheim betrachtet sie Luparis als machtvolle, aber vollkommen überschätzte Person, welche keine Göttlichkeit in sich trägt. Sie ist jedoch gut beraten, diese Ansichten für sich zu behalten, da die gesamte Armee der Norsk auf den Luparistreuen Truppen der Wolfsgarde beruht. Umso ernster nimmt sie die Ansichten ihres ältesten Sohnes, welcher tief im Glauben an Luparis verwurzelt ist.

König Rune Kjell af Torsjö

Der König Stockholms ist bereits 78 Jahre alt und die Menschen warten jeden Tag auf sein Abdanken. Nicht weil er ein ungerechter Herrscher ist, sondern weil es schon seit Jahren nicht mehr gut um seine Gesundheit bestellt ist.


In der Tat hat König Rune Kjell af Torsjö in seiner langen Regierungszeit die Geschicke der Nation mit großer Sorgfalt und Tradition geleitet. Er sah sich in jungen Jahren als Stimme des Volkes und wurde für seine bürgernahe Politik geliebt. Umso schwerer fiel es den Norsk, als ihr König vor über 8 Jahren mit einem unheilbaren Verfall seines Immunsystems diagnostiziert wurde. Nach dieser Zeit musste er sich zurückziehen und regiert nun in Abgeschiedenheit und nur noch über elektronische Kommunikationsmedien mit Kopenhagen. Als Vertreter Stockholms für den Königsrat entsendet Rune seine engagierte und weise Tochter Linnea, welche sich gut mit Königin Birthe Eina von Landrup versteht. Der König Stockholms hat nie einen großen Hehl aus seiner Abneigung gegenüber dem Glaubenspfad der Runenpriester und Wolfsgarde gemacht, da nach seiner Meinung Götter die Gefüge der Welt bestimmen, aber Herrscher die Geschicke des Landes.

Kronprinz Frederik Gustav von Landrup

Der Kronprinz Kopenhagens ist mit seinen 22 Jahren sehr gebildet und diplomatisch. Im Vergleich zu seinem früh verstorbenen Vater, der das Schicksal der Nation mehrfach wegen persönlicher Ansichten aufs Spiel setzte. Frederik ist ein tiefgläubiger Anhänger Luparis, welche ihm mehrfache Audienzen gewährte, wobei sich die Ewige eigentlich aus den politischen Spielen heraushält. Es wird bereits gemunkelt, dass Frederik die Mächte der Sphärenkunde von Luparis persönlich beigebracht bekommt. Er hat seinen Landsitz nach Kongsvinger verlegt, welches nur 30 Kilometer vom Tempel der Wolfsgöttin entfernt liegt, der Residenz von Luparis. Redefreudige Zungen würden sicherlich noch gerne mehr über Kronprinz Frederik Gustav von Landrup behaupten, doch die Gefahr, einem verärgerten Runenpriester gegenüber stehen zu müssen, hält die meisten Gerüchte in Schach.

Hohepriester Tormod Ødegård

Tormod ist ein einfacher Mann, der in vielen Schlachten kämpfte und durch seine ungewöhnlich lange Lebenszeit einige Erfahrung sammeln konnte. Manche Leute behaupten, dass der Wolf bereits über 90 Jahre alt ist. Seine wahre Gestalt hat er schon seit Jahren nicht mehr verlassen. Andere gehen sogar weiter und sagen,



dass er bereits zur Gründung der Norsk gelebt haben muss. Vermutlich eine glorifizierende Übertreibung seiner ruhigen und väterlichen Art. Dem teilweise grau gewordenen Fell des Wolfes kann man sein Alter ansehen und das fehlende Auge erinnert viele Menschen an Bildnisse des alten Gottes Odin. Überhaupt wird dieser Vergleich gerne gezogen, was von Tormods Wesen in jeder Weise unterstützt wird. Der Hohepriester Luparis ist ein exzellenter Runenpriester, welcher die Sphärenkunde auf hohem Niveau beherrscht. Er selbst mischt sich kaum in die Belange des Königsrates ein, nimmt jedoch an allen Sitzungen teil und meldet sich nur, wenn die „jungen Nachkommen“ sich zu hitzige Wortgefechte liefern.

Ich folge der weißen Wölfin, weil sie das Einzige ist, was mich mein ganzes Leben lang begleitet hat. Sie ist meine Herrin im Feld und mein Trost in dunklen Stunden. Sie ist das, was über allem anderen steht, weil sie ewiglich die Geschicke unserer Zivilisation zu unseren Gunsten lenkt. Manchen Kriegerinnen und Kriegern in unserem Heer fehlt der Glaube. Ihnen ist nicht bewusst, dass der nächste Axthieb, das nächste Projektil oder die nächste Granate, die ihnen nach dem Leben trachtet, durch die mystischen Runen aufgehalten werden, die Luparis uns beigebracht hat. Die Wölfin liebt ihr Volk. Sie ist das Einzige, worauf ich niemals bauen konnte, und ich will verdammt sein, wenn ich Luparis nicht bis in den Tod folge.

- Hohepriester Tormod Ødegård -


10-2 DER OSTEN – WROTISŁAWA

Geschichte

Ähnlich wie Europa entwickelte sich auch die Hauptstadt der Provinz Schlesien, Breslau, zu einem wehrhaften Rückzugsort für große Teile der östlichen Bevölkerung. In vielerlei Hinsicht sind Europa und Wrotisława Schwesterstädte. Sie entstanden beide aus der Not heraus, sich gegen Plünderer, Freischärler und gefährliche Wesen anderer Welten zu verteidigen. Sie durchlebten Hungersnöte, eisige Winter, zerstörerische Aschestürme und Epidemien, ohne jemals die Hoffnung auf ein besseres Leben zu verlieren. Erst in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts wählten diese letzten Bastionen der Menschheit fundamental andere Wege. Das Aufkommen der ersten Abnos verursachte auch in Wrotisława Panik und Misstrauen, doch diese verschwanden durch eine scheinbar heldenhafte Tat.

Am 9. Mai 1939 durchbrach ein gewaltiger Horror die noch unfertigen Verteidigungsanlagen Wrotisławas. Er legte die Stadt in Trümmer. Als das noch junge Militär seine Machtlosigkeit einsehen musste, erschienen drei Bestien auf der Bildfläche, die sich dem Ungetüm stellten; ein Mantikor, ein Wolf und ein Engel. Sie kämpften besessen und ohne Rücksicht auf ihr eigenes Wohlergehen gegen das Monstrum und besiegten es, bevor es das Stadtschloss, den letzten Rückzugsort der Bevölkerung erreichte. Die drei Wesen, zuvor gefürchtet und deshalb gehasst, wandelten sich über Nacht zu den Helden der Stadt und einem Wahrzeichen für den gemeinschaftlichen Weg von Menschen und Abnos. Ab diesem Moment wurden aus Schwesterstädten Erzfeinde. In Europa wurden zur selben Zeit die Abnos als Gefahr für die menschliche Bevölkerung erklärt, in Ketten gelegt und weggesperrt.

Bereits 1944 rief Wrotisława die Republik aus, ein Parlament bildete sich, dem *Sapiens*, *Mutatis* und *Diabolus* angehörten. Die Sonderrechte für Adlige wurden abgeschafft, allgemeingültige Gesetze und ein Staatssystem mit sich gegenseitig kontrollierenden Handlungsbefugnissen entstand. Vom ersten Tag an gehörten Abnos mit dazu und fügten sich mit ihren Fähigkeiten bestmöglich ein. Wrotisława hätte ein schöner Traum, eine Utopie sein können, gäbe es nicht



den menschlichen Drang nach Selbstbereicherung und Machtstreben. Die Mächte der Paraphysiologie verliehen vielen Abnos Kräfte abseits der menschlichen Fähigkeiten, und ohne kontrollierende Gesetze war ihr Einsatz gestattet, solange die Individuen sie nicht für Verbrechen nutzten. Hochrangige *Mutatis* und *Diabolus* erhielten größere Spielräume, niedere mussten sich streng an Recht und Ordnung halten. Im Laufe der Jahre drifteten die Abnos der Bevölkerung in bessere Verhältnisse, während die *Sapiens* selten aus ihrer Arbeiterstellung entkamen. Ohne es zu wollen, doch auch ohne Instrument zur Regulierung hatten die Gründungsmütter und -väter Wrotislavas eine Bevölkerungsseparierung angestoßen. Diese Verschiebung des Gleichgewichts wurde massiv befeuert, als Wrotislava auf das Europäische Reich im Westen stieß. Die überzeugten Erben des Deutschen Kaiserreiches ließen keinen Zweifel daran, dass nach ihrer Auffassung Wrotislava ein Teil des Europäischen Reiches sei und damit keine Daseinsberechtigung besaß. Wrotislava wurde schlichtweg nicht anerkannt. Der verheerende Krieg Europas gegen die Stadt im Osten, welcher in der europäischen Propaganda als Befreiungsschlag gegen die Unterdrückung normaler Menschen durch Abnos gefeiert wurde, war ein Feldzug gegen Wrotislavas Grundfeste. Dem gutgerüsteten und mannstarken Militär Europas hatte es nur eine Waffe entgegensetzen; *Diabolus*. Ihre vernichtenden Kräfte wiesen Europa in seine Schranken, welche daraufhin mit dem Schlesienwall ein Bollwerk gegen den Bruderstaat im Osten errichteten. Seit dieser Zeit herrscht das Prinzip der verbrannten Erde zwischen beiden Nationen. Gleichzeitig wurden die *Diabolus* und ihre Brüder, die *Mutatis*, zur letzten Verteidigungslinie Wrotislavas. Dieser Status bekräftigte die Bedeutung der Abnos und führte zu einer unangefochtenen Zweiklassengesellschaft, in welcher Abnos als Schutzmacht der Republik und *Sapiens* als Arbeiterklasse betrachtet werden.

Die Republik Wrotislava

Wrotislava, was sowohl der Name der Hauptstadt als auch der Republik ist, dehnt sich weit in das frühere Deutsche Kaiserreich aus und Richtung Osten bis zu den Grenzen des

Russischen Zarenreiches. Die Grenzen im Süden reichen bis zu den Alpen und Karpaten, welche aufgrund fehlender wirtschaftlicher Bedeutung kaum beansprucht werden. Im Norden sind die Grenzen diffus und abhängig von den Kämpfen mit den Stämmen der Norsk. Auch wenn die Republik Wrotislava mächtige *Mutatis* und *Diabolus* besitzt, vermögen die mystischen Runenpriester der Norsk ihr Territorium zu behaupten.

Wrotislava verfügt mit der Hauptstadt über vier gewaltige Wehrstädte, die zwar Europa nicht das Wasser reichen können, jedoch alle anderen Wehrstädte des Europäischen Reiches in den Schatten stellen.

Die Wehrstädte Kraków, Moryń und Polička besaßen bereits im ausgehenden 19. Jahrhundert altertümliche Verteidigungsanlagen, welche nach dem Ausbruch des Monte Inferna als Rückzugsort der Bevölkerung dienten. Im Laufe der Jahre und nach der Angliederung an Wrotislava, wuchsen die Städte auf fast 30 Millionen Bürger an und bilden heute die Zentren der Ostrepublik. Zwischen diesen Metropolen befinden sich zahllose Siedlungen mit mehr oder weniger potenten Verteidigungsanlagen, in welchen die Landbevölkerung lebt. Sie finden dort keinen sicheren Schutz gegen Drifter und Horrors, doch jede Siedlung verfügt über gut ausgebildete *Mutatis*- und *Diabolus*-Kämpfer.

Das Staatssystem

Wrotislava ist eine Republik und besitzt als solche Vertreter, die vom Volke gewählt werden. Das Staatsoberhaupt wird durch den Statthalter Wrotislavas repräsentiert und stammt aus einer Zeit, da diese Wehrstadt das Überbleibsel des östlichen Kaiserreiches formte. Auch heute noch lautet der offizielle Titel Statthalter, obwohl dieser inzwischen ein komplettes Land vertritt. Der Statthalter wird von der Stadtkammer gewählt, deren Vertreter direkt vom Volk gewählt werden. Wrotislava kennt kein Parteiensystem, weshalb jedes Mitglied der Stadtkammer ein Einzelkämpfer ist und jeder in der Lage wäre, bis in die Regierung aufzusteigen. Ursprünglich konnte jeder Stadtbezirk Wrotislavas drei Mitglieder der Stadtkammer wählen, inzwischen gilt dies für alle Stadtbezirke der vier großen Wehrstädte. Ähnlich wie in Europa haben die Menschen auf dem Land nur

dann ein Wahlrecht, wenn sie sich in einer der Wehrstädte registrieren lassen.

Aus der Stadtkammer bestimmt der Statthalter sein Kabinett aus 10 Geheimräten, welches häufig aus machtpolitischer Sicht gewählt wird. Eine Besonderheit der demokratischen Struktur ist der Rat der Drei, welcher ausschließlich mit *Diabolus* besetzt werden darf. Er erinnert an die drei selbstlosen Helden, welche 1939 die Stadt vor der vollständigen Vernichtung bewahrten. Dieser Rat besitzt ein Vetorecht gegenüber allen Entscheidungen der Regierung. Stimmen alle drei Vertreter gegen einen Gesetzesentwurf oder eine politische Agenda der Regierung, können diese nicht umgesetzt werden. Der Rat der Drei wird direkt durch das Volk gewählt. Seit mehr als 100 Jahren regiert Victoslav Kabanski als Statthalter




das Land und gewinnt seitdem jede Wahl. Wie der Mann so alt werden konnte, selbst wenn man ihm inzwischen den Lauf der Zeit ansieht, ist vollkommen unklar. Manche halten ihn für einen *Diabolus* mit ganz besonderen Kräften, andere für ein Wunder der Natur. Wie dem auch sei, er hält das Land zusammen und hat jeden Angriff Europas erfolgreich abgewehrt. Die Menschen sehen in ihm ein Zeichen für Beständigkeit und Hoffnung, weshalb nur wenige unter ihnen die regelmäßige Wiederwahl anzweifeln.

Das Leben in Wrotisława

Genau wie Europa ist auch Wrotisława in Bezirke unterschiedlicher Lebensstandards aufgeteilt. In den äußeren, bevölkerungsstarken Stadtteilen leben hauptsächlich *Sapiens*, welche die Arbeiterschicht darstellen. Im Vergleich zu Europa gibt es kaum eine Schicht arbeitsloser Menschen, da Arbeitslosigkeit illegal ist. Stattdessen regelt der Staat das Leben der Armen und gibt ihnen bezahlte Sozialaufgaben.

Umso näher man dem Zentrum Wrotisławas kommt, je stärker nimmt die Zahl an *Mutatis* und *Diabolus* zu. Das Gefälle wirkt weniger künstlich als in Europa, Reichtum scheint eine untergeordnete Rolle zu spielen und die Zahl der Sicherheitskräfte nimmt zentrumswärts immer weiter ab. Das ist auch kein Wunder, denn viele Bürger in diesen gut betuchten Vierteln beherrschen die gewaltigen Kräfte der Paraphysiologie. Auch wenn es nur wenige Besucher Europas in Wrotisława gibt, die meisten davon sind geflüchtete *Diabolus* und *Mutatis*, wirkt es anfangs doch befremdlich, dass alle *Diabolus* in wahrer Gestalt über die Straßen wandeln. Einige unter ihnen haben schon seit Jahren nicht mehr in die menschliche Gestalt gewechselt und empfinden ihren menschlichen Körper als etwas Niederes und Unangenehmes. Zwischen *Sapiens* und *Mutatis* wie *Diabolus* herrscht keine offene Apartheid, jedoch haben Abnos hinter vorgehaltener Hand keine Probleme damit, ihre Überlegenheit gegenüber *Sapiens* zu erwähnen.

Die Technologie Wrotisławas ist nicht mit Europa zu vergleichen, obwohl auch Wrotisława über eine primitive Form des Datenstroms verfügt. Die größten Errungenschaften wurden auf dem militärischen Sektor gemacht und drehen sich häufig um die Verbesserung der *Diabolus* im Feld.



Von schwergepanzerten Drachenrüstungen mit Lenkraketen bis zu tragbaren Geschützpanzern für Animorphs ist alles mit dabei. Besonders viel wurde auf dem Bereich militärischer Flugzeuge geforscht, da Europa weiterhin seine starke Lufthoheit ausnutzt. Die Strahltriebwerkstechnologie stammt aus Beutezügen in Europa und dennoch haben die Ingenieure Wrotislava maßgeblich zu deren Verbesserung beigetragen. Die Antriebssysteme sind inzwischen so ausgereift, dass europäische Spione wieder beginnen, technische Daten darüber zu sammeln. Fairerweise muss man zugestehen, dass auch Europa die Strahltriebwerkstechnologie vom Südbund gestohlen hat.

Persönlichkeiten

Statthalter Victoslav Kabanski

Der Statthalter Wrotislavas ist der älteste Mensch der bekannten Welt. Er regiert seit über 100 Jahren die Geschicke des Oststaats und gilt als Verkörperung der Leitmotive Wrotislavas. Auf den Straßen der Stadt nennt man ihn bereits Wieczny Kabanski; der Ewige. Die Menschen wissen jedoch nicht, wie nah sie der Wahrheit damit kommen. Victoslav Kabanski erhält sein unnatürlich langes Leben durch die Kräfte der Sphärenkunde und seinem Gönner Bellator, dem ehemaligen General der Stratos Sacralis: einem echten Ewigen. Er lenkt die Geschicke Wrotislavas aus dem Hintergrund und versucht Europa und damit einen beträchtlichen Teil seiner Widersacher zu stürzen. Auch die drei Heroen Wrotislavas von 1939 waren keine zufälligen *Diabolus*, welche den Kampf gegen den Horror im Namen der Menschheit aufnahmen. Sie arbeiteten für Bellator, welcher den Horror erst nach Wrotislava gelockt hatte.

Victoslav Kabanski war in jungen Jahren ein hitzköpfiger Draufgänger und Revolutionär, der den kommunistischen Grundgedanken verfolgte. Als *Diabolus* des Pantheons Sakralis besaß er Kräfte, die er für das Volk nutzbar machen wollte. Als Bellator an ihn herantrat und ihm die wahren Hintergründe für die Katastrophe, aber auch die Jahrtausende der Kriege davor erklärte, wurde Kabanski klar, dass es um mehr als nur ein gutes Staatssystem ging. Ihm ist bewusst, dass dieses halbgeöffnete Sphärentor die größte Gefahr der Menschheit ist und Wrotislava sich darum

kümmern muss. Was Bellator ihm nicht gesagt hat, ist, dass es nicht notwendig wäre, das Tor nach IMMORTALUS zu öffnen, um die Welt wieder in Gleichgewicht zu bringen, sondern das Tor auch geschlossen werden könnte. Aus diesem Grund unternimmt Kabanski alles dafür, um das Tor nach IMMORTALUS zu öffnen, damit die Ewigen die Erde endlich verlassen können. Erst dann kann mit dem Aufbau eines gerechten Weltstaates begonnen werden.


General Francek Staňková

Der Oberbefehlshaber aller Truppen Wrotislavas ist eine machtvolle Persönlichkeit, die sich vom Gefreiten bis zum obersten Dienstrang des Militärs gedient hat. Er ist ein *Diabolus* des Pantheons Norsk mit dem Aspekt Drache. Bellator hat viel Zeit und Geld in den jungen Mann investiert, welcher inzwischen die Stufe 29 erreicht hat. Die Träume des Ewigen sind es, Fervor mit seinem eigenen Blut zu besiegen, doch es wird sich zeigen müssen, ob Fervor, der Gott der Drachen, durch einen *Diabolus* besiegt werden kann.

Francek leitet sowohl die Angriffs- als auch Verteidigungsoperationen gegen das Europäische Reich und versucht immer vorne mit dabei zu sein. Die Verwaltungsarbeit überlässt er einem befreundeten General, welcher sich um die Logistik kümmert. Francek ist es wichtig, den Soldaten zu zeigen, dass auch die hohe Generalität sich nicht davor scheut, ihr Leben zu riskieren. Außerdem braucht er das Gefühl des Winds unter seinen Schwingen und liebt es, in Kampfrausch zu verfallen. Im Europäischen Reich und besonders am Schlesienwall trägt er den Namen *Eisdrache*, was sowohl auf seine blauen Schuppen als auch sein eiskaltes und gnadenloses Vorgehen anspielt.

Sieg heißt, dem Feind ins Antlitz zu blicken und ohne Reue, ohne Zweifel und ohne dabei Vergnügen zu empfinden, alles auszulöschen, was ihm wert und teuer ist.

- Victoslav Kabanski -



10-3 DER WESTEN – NAPOLEONISCHER BUND

Geschichte

Nach der Niederlage im Deutsch-Französischen Krieg von 1870 bis 1871 hätte Frankreich in eine tiefe Depression versinken können, doch das verstieß gegen jedes französische Gemüt. Stattdessen wurden die Ärmel hochgekrempelt, Kriegsschäden repariert und nach dem Motto: „La vie continue“ weitergearbeitet, weitergelebt und weitergeliebt. Schnell war die alte Wirtschaftskraft wiederhergestellt und die Reihen der Heere erneut gefüllt. Der diktatorische Kaiser aus der Linie Napoleons verstarb in Großbritannien und gab Raum für eine neue Republik, die dritte Republik Frankreichs. Sie sollte weniger als 30 Jahre währen.


Als es 1899 zum Ausbruch des Monte Inferna kam, verschwand Frankreich unter dunklen Wolken, die den Himmel von Lille bis Marseille und von Lyon bis Brest überzogen. Die französischen Wissenschaftler waren bei der Untersuchung des gigantischen Vulkans an vorderster Front und erlebten die Geschehnisse hautnah mit. Die gewaltigen Umwälzungen der Umwelt waren die eine Sache, die schrecklichen Drifter und Horrors eine andere. Viele dieser Wesen überquerten die niedrigeren Alpen des südwestlichen Italiens und verwüsteten Städte wie Nizza, Marseille und Montpellier. Der Südosten Frankreichs wurde zum Einfallstor des Schreckens. In diesen entsetzlichen Zeiten formte sich Widerstand gegen die scheinbar handlungsunfähige Regierung und manifestierte sich in den Freiheitskämpfen der Protecteur de la liberté, einem kleinen Zweckbündnis, das sich über Nacht zu einer wahren Armee formte. Protecteur de la liberté übernahmen ganze Regionen im Norden Frankreichs und bauten Städte wie Arras, Calais und Longwy zu wahren Festungen aus. Die Stadt Lille, eine gut zu verteidigende Vaubanfestung, wurde zum Zentrum des Widerstands und damit ein Bollwerk gegen alle Feinde. Protecteur de la liberté sandten Boten aus, um ein neues und besseres Frankreich zu verkünden, das Hoffnung und Freiheit bringen würde. In ihrem Fortschrittsglauben und ihrer Überzeugung hatten sie jedoch nicht mit der historischen

Bedeutung von Paris gerechnet. Die Hauptstadt der Republik war in den Kriegswirren des beginnenden 20. Jahrhunderts fast vollständig zerstört worden und Anarchie regierte in den verbleibenden Straßenzügen der Stadt. Mörderische Drifter und nicht weniger gefährliche Plünderer durchstreiften den einstigen Glanz der Grand Nation. Aus dieser Asche erhob sich eine neue Macht unter Führung des jungen und ehrgeizigen Soldaten Rousel Lenoir.

Laut einer Legende versammelte er am Abend des 24. Dezembers 1936 frühere Soldaten der republikanischen Armee im Gasthof und Übergangsquartier Ferme Auberge Raisin Mûr und hielt nach einem spärlichen Mahl eine feurige Rede, welche die Herzen des französischen Volkes neu entflammete. Was sich mit Sicherheit sagen lässt, ist, dass er als enthusiastischer Verfechter des ersten Kaiserreiches unter Napoleon I. eine Zeitepoche Frankreichs herbeisehnte, als die Welt bei dem Namen „La France“ erzitterte. Von diesem Zustand waren die Trümmersucher Rousel Lenoirs jedoch noch weit entfernt.

Zuerst ließ Lenoir die Thierssche Stadtbefestigung, den letzten Verteidigungsring von Paris neu errichten. Er versprach den Menschen Schutz und Nahrung im Gegenzug für harte körperliche Arbeit; es funktionierte. Nach weniger als zwei Jahren war der Verteidigungsring repariert und bemannt. Die neue Sicherheit der Hauptstadt sprach sich im ganzen Land herum und zog Menschenmassen zurück nach Paris, die Wissen, Wohlstand und vor allem Arbeitskraft brachten. Die Protecteur de la liberté sahen diese Parallelnation als Affront gegen ihre eignen Pläne und als Lenoir den Napoleonischen Bund ausrief, waren alle weiteren Verhandlungen bereits im Vorfeld gescheitert. Genau diesen Zustand, ein neues Kaiserreich mit dem Namen des größten französischen Diktators konnten die Protecteur de la liberté nicht akzeptieren und brachen die Kommunikation nach Paris ab.

In den kommenden Jahren gelang es dem taktisch begabten Rousel Lenoirs die Städte Verdun, Metz und Besançon zum Napoleonischen Bund zu holen. Die Wahl war keineswegs zufällig, denn sie gehörten zum logischen Erweiterungsgebiet der Protecteur de la liberté. Ein weiterer Affront



ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. Lenoir ging vorsichtig und bedacht vor, wie ein Feldherr ohne Soldaten. Er bemühte sich um Nahrungsmittel und Ressourcen, Handels- und Militärbeziehungen doch immer zum Wohle des Napoleonischen Bundes. Für seine Erweiterungspläne, die nicht weniger als die vollständige Rückeroberung des französischen Territoriums von 1870 waren, gab es nur zwei Grenzen. Die Geschichte erlaubte es nicht, eine freundschaftliche Beziehung zu den Erben des Deutschen Kaiserreiches aufzunehmen, und die Protecteur de la liberté durften keinesfalls als eigenständige Nation anerkannt werden.

In 38 Jahren Amtszeit ernannte sich Lenoirs nur zum Général und bildete nie eine vollständige Regierung. Er besaß einen Beraterstab und förderte die Gründung von Ämtern, welche ihm unterstanden. Seine wirtschaftlichen und militärischen Erfolge brachten ihm den ehrfürchtigen Namen Grand Général ein. Es war immer sein Wunsch, nach der vollständigen Wiedervereinigung Frankreichs den Thron als Napoleon Rousel Lenoir zu besteigen und den Titel Napoleon als Markenzeichen französischer Größe zu führen. Dazu kam es nicht. Die Wiederaufbauten der Städte verschlangen enorm viel Zeit, und auch wenn Lenoir als Erbauer des neuen Frankreichs zählt, sollte dies ja nur der Weg zu seinem wahren Lebensziel werden. Was ihm zu Lebzeiten verwehrt blieb, erhielt Lenoir durch seine Erben. Zu seinem 20. Todestag wurde an der Seine eine 12 Meter hohe Statue von Rousel Lenoir enthüllt, die folgende Inschrift trägt: „Rousel Lenoir. Grande Général, Erbauer unserer Nation und wahrer Kaiser Frankreichs.“

Politik des Napoleonischen Bundes

Die Politik des Napoleonischen Bundes ist geprägt von kleinen und taktischen Kriegen gegen selbst ernannte Staaten auf ehemals französischem Territorium. Dazu gehört der anhaltende Wirtschaftskrieg gegen die Protecteur de la liberté, aber auch andere Freistaaten wie den Pacte des Pyrénées und die Union de Biscaye. Sie alle wurden auf dem französischen Hoheitsgebiet errichtet und sollen „nach Hause geholt“ werden.

Durch die Tatsache, dass der Napoleonische Bund vor einigen Jahrzehnten damit begonnen hat, seine alten Kolonien wiederzuerobern,

ausreichend Feinde vor der eigenen Haustür stehen und der Wiederaufbau wegen fehlender Ressourcen stockt, gab es nie Bestrebungen, das Europäische Reich anzugreifen. Beide Nationen befinden sich auf einem vergleichbaren technischen Niveau und würden einem Krieg nicht viel abgewinnen außer zerstörte Wehrstädte, die kostspielig wieder aufgebaut werden müssten. Noch immer, selbst nach so langer Zeit der Stille, wiegt die Niederlage im Deutsch-Französischen Krieg derart schwer, dass der Napoleonische Bund auf diplomatische Gespräche mit Europa weitestgehend verzichtet. Es gibt veraltete Handelsverträge, welche jedoch ausschließlich koloniale Luxusartikel nach Europa und Artikel der europäischen Schwerindustrie in den Napoleonischen Bund umfassen. Reichspräsident von Trotten strebte mehrfach ein gemeinsames militärisches Bündnis gegen die Protecteur de la liberté an. Die Befürchtung des Napoleonischen Bundes ist jedoch die Besetzung dieses ehemals französischen Gebietes durch europäische Truppen, was eine Wiedereroberung noch schwieriger machen würde.

Das Staatssystem

Rousel Lenoir, dem Grand Général des Napoleonischen Bundes, war es gelungen, die Nation 38 Jahre mit einer Übergangsregierung zu führen. Sein Gehen war keine Befreiung von einem Tyrannen, sondern der tief betrauerte Tod einer der größten Staatsmänner Frankreichs. Nach seinem Dahinscheiden klaffte eine schier endlose Leere in der Führung des Landes, welche durch die erste freie Wahl seit über 200 Jahren gefüllt werden sollte. In das Rennen gingen die linksgerichteten Parteien Parti du Peuple und Réponse Communiste, die konservativen Parteien Liberté Égalité et Fraternité und Alliance Chrétienne sowie die technokratische Partei Progrès et Sécurité. Ohne die Personen hinter den Parteiprogrammen wirklich zu kennen, fiel den meisten Menschen die Wahl extrem schwer. Am Ende entschieden die Werbekampagnen über den Ausgang der Wahl und brachten eine Koalition aus Parti du Peuple, Progrès et Sécurité und Liberté Égalité et Fraternité in die Regierung. Sie sollte keine 2 Jahre halten. In dieser kurzen Amtszeit gelang es den 3 untereinander zerstrittenen Parteien eine Verfassung zu




verabschieden, welche die Grundrechte jedes Individuums regelt. Nach dieser hat jeder Mensch die gleichen Rechte. *Mutatis* dürfen ihre paraphysiologischen Kräfte jedoch nicht in der Öffentlichkeit einsetzen und *Diabolus* ist es zusätzlich strengstens verboten, öffentlich in ihrer wahren Gestalt zu erscheinen. Die hinterlistigen Gründungs-mütter und -väter erkannten natürlich das Potenzial hinter den Abnos und gaben ihnen eine Option, sich gegenüber dem Volk verdient zu machen. Das Gesetz sieht vor, dass ein *Mutatis* oder *Diabolus*, der sich für 5 Jahre der Eliteeinheit *Légion de la Défense* verpflichtet, dem Volke verdient gemacht hat und damit das Recht erhält, alle paraphysiologischen Kräfte zum

Wohle der Nation frei nutzen zu dürfen. Es wundert daher kaum, dass es in dieser Spezialtruppe von Abnos wimmelt.

Die Wahlen finden seit dem Abdanken der ersten Regierung alle 5 Jahre statt, worauf sich ein Hin und Her aus Koalitionen zwischen *Parti du Peuple* mit *Liberté Égalité et Fraternité* oder aus *Progrès et Sécurité* mit der konservativen *Alliance Chrétienne* einstellte.

Das Leben im Napoleonischen Bund

Frankreich musste lange genug in den Trümmern seiner einst prächtigen Zivilisation leben. Die Städte lagen in Schutt und Asche, das Land wurde von schrecklichen Driftern und Horrors,



von Plünderern und kriminellen Banden verheert. Seitdem diese Zeiten der Vergangenheit angehören, geht es mit der Lebensqualität stetig bergauf. In den großen Wehrstädten haben sich, genau wie in Europa, alle gesellschaftlichen Schichten versammelt, doch die Stadtentwickler achteten von Beginn an auf eine gesunde Durchmischung. Die gewaltigen Glasnadeln erstrecken sich über die gesamte Stadt und ein Einkommensgefälle ist in jedem Turm von oben nach unten zu beobachten. Die Wohlhabenden wohnen in den obersten Etagen, wo hin und wieder die Sonne zu erblicken ist. Umso tiefer man kommt, umso ärmlicher werden die Menschen. Auch hier gibt es Parallelgesellschaften, doch sie leben Tür an Tür und können nicht die Augen davor verschließen. Viele reiche Bewohner Paris haben bereits gewünscht, Wohnraum für ausschließlich Wohlhabende zu erbauen, doch diese Anträge werden stets mit der gleichen Begründung abgelehnt: Diese Idee widerspricht dem Pariser Bebauungsplan von 1947.

Die Lage der Nation wird als positiv wahrgenommen, und obwohl der Napoleonische Bund in zahlreiche Kleinkriege verstrickt ist, haben die Menschen wieder Zeit, sich um Unwichtigkeiten den Kopf zu zerbrechen. Es gibt keine Reisebeschränkungen innerhalb der Nation und die wenigen *Diabolus*, welche nach 5 Jahren Hölle in der Légion de la Défense ihre Hingabe zum französischen Volke bewiesen haben, tragen ihre wahre Gestalt mit Stolz. Das Leben könnte als durchschnittlicher Bürger so erträglich sein, gäbe es im Untergrund unter den Ärmsten aller Armen, also jene, deren Leben mit Füßen getreten wird, nicht das Verlangen nach einer neuen *révolution*.

Persönlichkeiten

Président Cherrelle Delamare


Als zweite Präsidentin in der Geschichte des Napoleonischen Bundes übernahm Cherrelle Delamare ein schwieriges Erbe. Zu Hause in Frankreich könnten ihre Umfragen kaum besser stehen, doch in den Kolonien sieht das Bild ganz anders aus. Französisch-Westafrika ist für den Napoleonischen Bund eine Hölle. Schon jetzt kämpfen 60 % der Eliteeinheit Légion de la Défense in dieser Region, doch machtvolle Bündnisse zwischen den Stämmen und deren

ungehemmter Einsatz von *Mutatis* und *Diabolus* erlaubt es, ständig an Land zu gewinnen. Bereits heute hat jeder neu ankommende Soldat in Französisch-Westafrika eine statistische Lebenserwartung von 14 Monaten. Die schweren Verluste lassen sich noch politisch verkaufen, aber wenn der Senegal fällt, dürfte es damit vorbei sein. Im Norden Afrikas sieht es kaum besser aus. Die Rückeroberung Algeriens ist noch immer nicht vollständig beendet und auch hier kämpft die sufistische Bevölkerung verbissen und mit allen Mitteln gegen die inzwischen hoch technologisierte Armee des Napoleonischen Bundes. Weitere kleine Kolonien haben den Rückeroberern ebenfalls schwer zugesetzt und irgendwann ist auch die Légion de la Défense hoffnungslos überfordert. Delamares Kontrahenten, sowohl in den anderen Parteien als auch in ihrer eigenen, bringen sich bereits in Stellung und die nächsten Wahlen im Jahr 2053 dürften sehr unangenehm werden.

Hector Thouvenin, Maire de Paris

Als Bürgermeister der wohlhabenden Hauptstadt Paris könnte Hector Thouvenin es sich gemütlich machen, doch so leicht ist die Regentschaft über die 40 Millionen Einwohnerschaft nicht. Wohlhabende Familien drängen den Maire de Paris, die Regierung zu Handelsverträgen mit dem Europäischen Reich zu bewegen. Besonders jene, die Luxuswaren aus den Kolonien importieren, haben ein großes Interesse an offeneren Beziehungen. Die Unterschicht von Paris, die in den tieferen Stockwerken der Glasnadeln lebt, zeigt bereits ein so hohes Maß an Politikverdrossenheit, dass eine gewaltsame Reaktion in naher Zukunft zu erwarten ist. Auf den Straßen flüstert man bereits über eine neue Revolution gegen die Bourgeoisie. Noch vor 20 Jahren hätte niemand so etwas für möglich gehalten, doch inzwischen leben 32 % aller Franzosen unterhalb der Armutsgrenze, 2030 waren es noch 17 %.

Der Bürgermeister von Paris gibt sich deshalb volksfreundlich, unterstützt Bildungsinitiativen, Stipendien für Arme und massive Steuererleichterungen für Verdienere kleiner Einkommen. All diese Geschenke sprechen eigentlich gegen die Ziele seiner Partei, der Alliance Chrétienne, doch Hector Thouvenin spürt, dass es in ein paar Jahren möglicherweise



nicht nur um seine Wiederwahl geht, sondern um seinen Kopf.

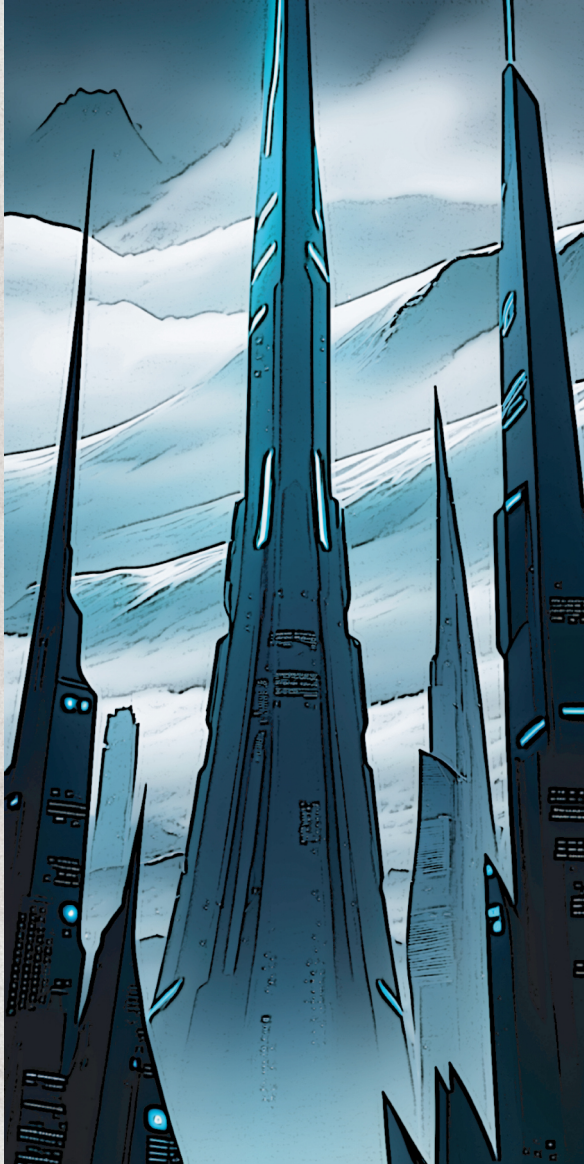
10-4 DER SÜDEN – SÜDBUND

Geschichte

Es wäre kaum übertrieben die Völker des Südbundes als Helden der Stunde zu bezeichnen. Als der Kontinent in Dunkelheit versank und die schrecklichen Kreaturen einer anderen Transzendenz begannen, das Abendland zu verwüsten, errichtete der Südbund das gewaltigste von Menschen geschaffene Bollwerk. Es veränderte die bekannte Welt und rettete Hunderttausende von Leben. Bis zu seiner Fertigstellung sollte eine lange Zeit des Kampfes mit glorreichen Siegen und bitteren Niederlagen vergehen.

Als der Monte Inferna ausbrach, gehörte das junge Königreich Italien zu den am schwersten betroffenen Regionen. Südlich von Rom thronten gewaltige Lavafontänen über dem Himmel und giftige Gase vernichteten jedes menschliche Leben in ihrem Umkreis. Das südliche Italien verschwand von der Karte, da kein Weg, nicht einmal der landnahe Seeweg beschritten werden konnte. Mit den unzähligen Flüchtlingen, welche die Städte des nördlichen Italiens überschwemmen, kamen auch die Sichtungen unnatürlicher Wesen mit enormer Zerstörungskraft. Das vermutlich erste dieser Wesen war der Feuerbringer von Vergato, welcher eine Schneise der Vernichtung bis Bologna zog. Diese Kreatur, aus heutiger Sicht ein einfacher, wenn auch gefährlicher Drifter, war der Startschuss für eine Invasionsarmee von Schrecken. Norditalien und den angrenzenden Staaten, alle mit den entsetzlichen Auswirkungen der Aschewolken beschäftigt, wurde schnell bewusst, dass die Drifter und Horrors aus dem Höllentor die größte Gefahr der Menschheit darstellen. Spätestens mit dem Leviathan von Trient, einem 240 Meter langen Wesen, das die Merkmale von Schlangen, Krokodilen, Walen und mystischen Dachen in sich vereinte, wurde der Ernst der Lage offensichtlich. Die Kreatur verheerte eine Stadt nach der anderen, indem sie über ihr schwebte und tödliche Strahlen spielte, die jedes lebende Wesen in Staub verwandelten. Nach dessen Verschwinden trafen sich italienische Vertreter mit den Überresten der

Regierungen der Schweiz, Südfrankreichs, Österreich-Ungarns und Badens. Natürlich war der Kampf gegen diese Wesen ein primäres Ziel der Italiener, doch sie konnten ihren Nachbarn klar machen, dass die Überreste der Königreiche nicht in der Lage waren, diese Monster zurückzudrängen. In den folgenden Wochen wurde ein aberwitziger Plan geschaffen, der sich am geschichtlichen Hintergrund der Großen Mauer in China orientierte. Es ist bis heute umstritten, welcher Staatsvertreter diese Idee ins Spiel brachte, doch aus Ermangelung an Alternativen wurde im Jahr 1916 der Bau des Bolognawalls beschlossen. Dieses monumentale Bauwerk sollte den Norden Italiens auf Höhe von Bologna vom Rest des Landes isolieren und jedes Wesen zurückzudrängen, welches den Weg nach Norden einschlug. Die beteiligten Nationen, nur noch Schatten ihrer selbst, entsandten Tausende von Arbeitskräften und Soldaten, um den Bau zu beginnen. Im Westen konnte die natürliche Topographie des Nördlichen Apennin genutzt werden, dessen Gesteine auch als Baumaterial dienten. Ganze Bergzüge verschwanden und wurden in den Wall integriert. Auf Höhe von Rimini konnte das Bollwerk schließlich geschlossen werden. Man diskutierte lange darüber, ob die Rettung der historischen Stadt Florenz möglich wäre, doch letztendlich entschied man sich aus taktischen Gründen dagegen. Der Bau des Bolognawalls gipfelte kurz vor dessen Fertigstellung im Jahr 1933 in einem massiven und scheinbar koordinierten Angriff durch Drifter und Horrors auf den letzten unfertigen Bauabschnitt. Diese Phase, welche heute als Torkrieg bezeichnet wird, kostete Tausende von Soldaten und Freiwilligen das Leben, doch das vergossene Blut der Völker sollte die Geburt eines gemeinsamen Staates einläuten. Die beteiligten Nationen oder besser deren Überreste, hatten lange Jahre alle Ressourcen in den Bolognawall investiert. Viele der entsandten Arbeitskräfte sprachen inzwischen fließend Italienisch, Französisch, Deutsch und Ungarisch. Die aus der Not Verbündeten waren enger zusammengewachsen, als ihnen bewusst war. Noch im Jahr 1933 brachte der Schweizer Staatsvertreter Henry Baumgartner den Vorschlag eines gemeinsamen Bundes ein, welcher schon drei Jahre später in Cesena, dem Schauplatz des Torkrieges, gegründet wurde.



Sein Name war Patto del Sud, Alliance de Sud, Déli Liga und Südbund.

Die Verteidigung des Bolognawalls blieb eine Mammutaufgabe, doch die Erkenntnisse aus dieser Region befeuerten die Wissenschaft. Neuartige Abwehrsysteme führten zu Durchbrüchen in der Technologie und der Südbund wurde in wenigen Jahrzehnten zur führenden Nation der Wissenschaft. Der erste Ordinateur, eine vollautomatisierte Rechenmaschine, ging bereits 1961 in Massenproduktion; fast 20 Jahre vor Europa. Danach beschleunigten sich die wissenschaftlichen Durchbrüche beträchtlich. Eine vollelektrisierte Eisenbahn verband schon 1996 alle Wehrstädte des Südbundes miteinander und selbst die Technologie des


Strahlentriebwerks stammt in Wirklichkeit aus dem Südbund. Die europäischen Errungenschaften in Betriebsespionage und technischen Verbesserungen sollen hier jedoch nicht kleingeredet werden.

Wie auch im Europäischen Reich war das Aufkommen der Abnos ein enormes Problem für den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Im Südbund leben etwa 5-Mal mehr Abnos als in Europa, was sicherlich an der örtlichen Nähe zum Höllentor liegt. Im Vergleich zu Europa entschied die Regierung des Südbundes Abnos als gleichberechtigte Menschen anzuerkennen, sieht jedoch drakonische Strafen vor, wenn paraphysiologische Kräfte für Straftaten genutzt werden. Außerdem müssen alle *Mutatis* und *Diabolus* 6 Jahre am Bolognawall gedient haben, was einerseits das Militär entlastet und andererseits zu geistig reiferen, militärisch erzogenen und gut ausgebildeten Abnos führt.

Politik des Südbundes

Die gesamte Staatsführung des Südbundes beruht auf den drei Grundpfeilern; Diversität, Fortschritt und Ressourcenschonung. Die Vielschichtigkeit der Bevölkerung mit französischen, italienischen, schweizerischen, deutschen, österreichischen und ungarischen Mentalitäten war zu Beginn eine enorme Herausforderung, hat sich inzwischen aber zu einer der größten Stärken des Südbundes entwickelt. Kunst, Kultur, Bildung und Ideenvielfalt profitieren enorm von den verschiedenen Einflüssen und befeuern die Entwicklungsgeschwindigkeit der Nation. Es gibt kaum ein Fachgebiet, in welchem eine Stagnation wahrzunehmen wäre. Da jeder Staatsbürger mindestens 3 Jahre seines Lebens am Bolognawall dienen muss, ist eine Durchmischung der Kulturen so gut wie garantiert. Auch wenn nicht jeder Staatsbürger 4 Sprachen spricht, lernt man bei der gemeinsamen Verteidigung des gewaltigsten Bollwerks der Menschheit seinen Mitmenschen zu vertrauen.

Jede der Wehrstädte des Südbundes besitzt eine Universität, unabhängig von Größe und Einwohnerzahl. Ziel dieser kostspieligen Bildungsreform war es, das Bildungsniveau im gesamten Bund zu stärken und Kernkompetenzen für jede Wehrstadt festzulegen. So werden an jeder Universität



andere Fächer gelehrt und zwischen den Disziplinen wird ein reger Daten- und kultureller Austausch gefördert. Dieser ressourcenschonende Bildungsweg war zu Beginn mit enormen Aufwänden verbunden, doch inzwischen stellen die Universitäten des Südbundes die besten Bildungsstätten des Kontinents dar. Ob ein Bürger seinem Traum folgen darf und das Studium seiner Wunschwissenschaft beginnen kann, bleibt nicht alleine ihm überlassen.

Als Nation, welche zum größten Teil aus unwirtschaftlichem Alpenraum besteht, hat der Südbund seit seiner Gründung einen enormen Ressourcenmangel. Lebensmittel, Metalle, petrochemische Rohstoffe und Energieträger sind knapp, sodass die Bevölkerung große Einschnitte in ihr Privatleben hinnehmen muss. Jede Familie darf maximal 2 Kinder zur Welt bringen, um eine Lebensmittelknappheit zu verhindern. Durch dieses Gesetz wird auch der Mensch zu einer bedeutenden Ressource, weshalb der zukünftige Beruf eines jeden Kindes im Alter von 10 Jahren festgelegt wird. Der sogenannte Zukunftstest entscheidet über den späteren Werdegang und orientiert sich stark an den zu füllenden Positionen. Ein Wunschstudium bleibt häufig ein unerreichbares Ziel.

Alle Menschen arbeiten bis zum 60. Lebensjahr, was lange Zeit die durchschnittliche Lebenserwartung eines Menschen im Südbund widerspiegelte. In der Zwischenzeit ist der Lebensstandard so weit gestiegen, dass aus Ressourcen Gründen Menschen über 60 keine medizinische Versorgung mehr erhalten. Auch wenn dieser harte Einschnitt beträchtlich erscheint, hat es sich in den Köpfen festgesetzt, dass die Medizin für jüngere Menschen benötigt wird, welche ihr ganzes Leben noch vor sich haben. Dank dieser rigorosen Ressourcenpolitik gilt Armut und Elend im Südbund als ausgerottet. Jeder Mensch hat den Anspruch auf 60 gute Jahre mit maximaler Versorgung und es bleibt der Natur des Individuums überlassen, wie viele weitere Jahre ihm vergönnt sind.

Geopolitisch ist der Südbund in keiner angenehmen Lage. Auf der einen Seite muss er enorme Ressourcen für die Verteidigung des Bolognawalls aufbringen und gleichzeitig die Grenzen im Osten gegen Wrotisława, im Norden gegen Europa und im Westen gegen den

Napoleonischen Bund absichern. Alle drei Nachbarnationen sind auf der einen Seite froh, das Höllentor nicht bewachen zu müssen, trachten aber immer wieder nach dem enormen Technologievorsprung des Südbundes.

Das Staatssystem


Bei der Gründung galt es neben den kulturellen Interessen auch die verschiedenen Staatsformen, nämlich Monarchien und Republiken zu vereinen, was schließlich in einer konstitutionellen Monarchie mündete. Die repräsentative Regierung des Bundes wird durch den Adelsrat bestritten, in welchem die Hochadligen der italienischen, französischen, deutschsprachigen und ungarischen Gebiete sitzen. Der Adelsrat vertritt den Südbund nach innen und außen, besitzt jedoch als einzige Machtstellung die Ratifizierung von Gesetzen, welche durch den Viergewaltenrat erlassen werden.

Der Viergewaltenrat stellt die wahre Regierung des Südbundes dar, der sich aus den 4 gewählten Vertretern der vier Wahlbezirke, Gallia, Italia, Helvetica-Germania und Austria-Hungarica zusammensetzt. Für 5 Jahre kontrollieren diese 4 Individuen die gesamte Geschichte des Bundes und besitzen eine nahezu uneingeschränkte Macht. Alleine die Verabschiedung neuer Gesetze bedarf der Zustimmung des Adelsrates und die Änderung bestehender Gesetze der Zustimmung aller vier Mitglieder des Viergewaltenrates.

Die Einhaltung der Gesetze wird durch sogenannte Polizeirichter kontrolliert, die alle Funktionen der Justiz in sich vereinen. Ein komplexeres Justizsystem wurde aus Effizienzgründen abgeschafft. Die Polizeirichter besitzen weitreichende Befugnisse, doch ihre Auflagen sind hoch. Psychische Stabilität, klare Familienverhältnisse, regelmäßige Überprüfungen durch das Ministerium für Justiz und eine fast fanatische Hingabe zum geschriebenen Gesetz sind nur ein Teil der Anforderungen an jeden Polizeirichter.

Das Leben im Südbund

Für einen europäischen Bürger der Arbeiter- und Unterschicht ist das Leben im Südbund kaum vorstellbar. Monetäre Aspekte werden als Anreiz verwendet, doch jeder Bürger besitzt das Recht auf ein Heim und körperliche Gesundheit. Trotz



der kraftzehrenden Ressourcenknappheit ist im täglichen Leben kaum ein Mangel zu spüren und wenn es doch an etwas fehlt, werden die gewünschten Artikel in kürzester Zeit aus den anderen Wehrstädten beschafft. Alle Häuser, die in ihrem Äußeren enorm den Glasnadeln Europas Innenstadt ähneln, sind voll automatisiert, weshalb Hausarbeit für die meisten Bürger ein Fremdwort ist. Automaten erledigen alle Dinge des täglichen Lebens, welche nicht durch ihren Besitzer persönlich erledigt werden müssen. Überhaupt erfüllen Automaten praktisch alle niederen Tätigkeiten, sodass sich die Menschen auf komplexere Aufgaben konzentrieren können. Jede Wehrstadt ist mit einem weitverzweigten Transportnetz ausgestattet und private Fahrzeuge sind aus Effizienzgründen praktisch unbekannt. Untereinander sind die Städte über automatisierte und schwer bewaffnete Hochgeschwindigkeitszüge verbunden, welche auf einem magnetischen Schienensystem schweben. Mit ihnen ist es möglich, den gesamten Südbund von Staufeu bis Bologna oder Mailand bis Miskolc in weniger als 6 Stunden zu durchqueren.

Die Unterschiede zwischen *Sapiens*, *Mutatis* und *Diabolus* waren zu Beginn der aufkeimenden Paraphysiologie ein enormes Problem. Wie in allen anderen Ländern nutzen Menschen ihre Kräfte, um Vorteile daraus zu ziehen und anderen zu schaden. Wie bei den meisten Entscheidungen im Südbund wurden pragmatische und gleichheitliche Gesetze erlassen. So ist es jedem *Mutatis* und *Diabolus* gestattet, seine Kräfte zu nutzen, sofern er anderen damit nicht schadet. *Diabolus* ist es sogar gestattet, in ihrer wahren Gestalt zu wandeln, da man schnell verstand, dass diese Form dem wahren Naturell des *Diabolus* entspricht. Aus diesem Grund sind Bürger des Südbundes den Anblick von *Diabolus* gewohnt und haben keine Furcht vor diesen. Gleichzeitig sind die Strafen für den Missbrauch paraphysiologischer Kräfte drakonisch. Ein Diebstahl durch paraphysiologische Kräfte kann bereits mit mehreren Jahren Dienst am Bolognawall geahndet werden, Körperverletzung mit bis zu 20 Jahren Haft und Totschlag mit Verbannung in la terra del fuoco; das wilde Land vor dem Bolognawall. Im Südbund gibt es keine offizielle Todesstrafe.


Persönlichkeiten

Gustave Morisseau, Mitglied des Viergewaltenrats

Der in Luzern geborene Wissenschaftler und Vertreter des Wahlbezirks Gallia, Gustave Morisseau, verbringt bereits seine dritte Amtszeit im Viergewaltenrat und seine Umfragen sind weiterhin ungebrochen. Er ist ein konservativer Realist, der im Hier und Jetzt verwurzelt ist. Chancen wie Probleme werden mit nüchterner wissenschaftlicher Sichtweise ergriffen oder beseitigt. Gustave Morisseau ist ein bekennender Gegner der Polizeirichter, welche nach seiner Meinung zu viel Macht im Bereich der judikativen und exekutiven Gewalt besitzen. Ihre Weise der Rechtsprechung ist für den Bürger oft schwer nachzuvollziehen und bei komplexen Fällen gibt es selten einen Hinweis darauf, was den Polizeirichter zu seiner Einschätzung bewogen hat. Natürlich gibt es Unterlagen über jeden Fall, doch diese reichen oft nicht in das Detail hinab um einzuschätzen, ob der Richterspruch gerechtfertigt oder fehlerhaft war. Gustave Morisseau steht mit dieser Einstellung alleine im derzeitigen Viergewaltenrat, welcher sämtlichen anderen Probleme des Südbundes mit einer höheren Priorität betrachtet.

Davide Valenti, Mitglied des Viergewaltenrats

Der Vertreter Italiens ist ein undurchsichtiger Mann, welcher viele Freunde in mächtigen Positionen besitzt und vermutlich damit enorme Spenden für seinen Wahlkampf erhielt. Davide Valenti hat vor einigen Wochen einen Antrag in den Viergewaltenrat eingebracht, den Monte Inferna genauer zu studieren und dafür die in Rom gelegene Engelsburg als Wehrfestung auszubauen. Das Vorhaben würde enorme Ressourcen verschlingen, doch Valenti rechtfertigt seine Idee mit der möglichen „Stilllegung des Monte Inferna“, wie er es nennt. So verrückt der Plan klingen mag, Valenti hat dem Viergewaltenrat kürzlich Pläne vorgelegt, die nun eingehend geprüft werden. An der kuriosen Idee scheint mehr dran zu sein, als es im ersten Moment den Anschein hat. Ist er hinter das Geheimnis des Höllentors gekommen?



Viktoria von Avisleben, Mitglied des Viergewaltenrats

Als einzige Adlige des Viergewaltenrates, besitzt Viktoria von Avisleben eine Sonderstellung. Es kommt so gut wie nie vor, dass das Bürgertum Adlige in den Viergewaltenrat wählt. Immerhin besetzen sie bereits den Adelsrat. Viktoria von Avisleben ist aber so fern der verkrusteten Traditionen ihrer Herkunft, dass die Menschen des Wahlbezirkes Helvetica-Germania ihr das Vertrauen aussprachen. Sie ist eine junge, lebhaft, charismatische Revolutionärin, deren Vorstellungen weit über ihre geschätzte Amtszeit hinausgehen. Sie sieht in der Erforschung des Höllentors eine Möglichkeit, die Energieprobleme der Zukunft zu lösen, die Höhlensysteme der Alpen zum Anbau von Nahrungsmitteln zu nutzen und Genetik der Drifter und Horrors für neuartige Medikamente zu verwenden. Den anderen Vertretern des Viergewaltenrates gehen diese Ideen zu weit, jedoch schätzen sie von Avislebens pragmatisches und ungebundenes Vorgehen.

Ferkó Bogdán, Mitglied des Viergewaltenrats

Der derzeitige Vertreter des Wahlbezirks Austria-Hungarica ist ein liberaler Bergarbeiter, der nur durch Umwege seinen Pfad in die Politik fand. Durch einen Bergwerkseinsturz wurde er vor 9 Jahren so schwer verwundet, dass an eine Fortsetzung seiner Karriere nicht zu denken war. Trotz der massiven Verletzungen rettete er noch 2 weiteren Kumpeln das Leben und wurde so zum Helden von Miskolc. Er nutzte diesen Bekanntheitsschub, um bessere Sicherheitsvorkehrungen in Bergwerken zu fordern und stieg damit langsam in die Politik ein. Ferkó Bogdán kämpft seit Beginn seiner Amtszeit für eine Verlängerung des medizinischen Anspruchs von 60 auf 70 Jahre, doch bisher ist er mit seinen Anträgen gescheitert. Nur Viktoria von Avisleben hatte damals für den Antrag gestimmt. Die beiden sind politisch auf einer ähnlichen Wellenlänge, weil sie die Zukunft als wertvoller empfinden als die Gegenwart.

Weißt du Armand, manchmal würde ich den Menschen gerne sagen, was es bedeutet ein Bürger unseres Volkes zu sein. Ich habe das Gefühl, das sie beginnen zu vergessen, was ihre Eltern und Großeltern geleistet haben. Wir sind die großartigste Nation, die sich aus der Asche des Monte Inferna erhoben hat. Als unsere Reise begann, hatten wir nichts in unseren Händen. Die Staaten waren zerfallen oder in Krieg verstrickt, die Menschen dem Hungertod nahe und das Tor zur Hölle in unserem Rücken. Warum sehen sie immer nur das, was sie gerade nicht haben? Warum werfen sie nicht einmal einen Blick zurück und sehen, was wir gemeinsam alles erreicht haben? Es fällt mir manchmal schwer, dort oben auf dem Podium zu stehen und zu lächeln, wenn kleinkarierte, visionslose Regionalpolitiker mich fragen, ob wir im Viergewaltenrat den kleinen Mann vergessen haben. Ich würde so gerne einmal die Fäuste ballen und ihm zuschreien: „Niemand hortet Geld und Ressourcen. Alles was der Staat und seine Bürger erwirtschaften geht sofort zu den Bürgern zurück. Wir leben ohne Netz und doppelten Boden, wir arbeiten jeden Tag mit dem, was uns zur Verfügung steht. Mehr gibt es einfach nicht!“ Wenn das Europäische Reich, der Napoleonische Bund oder Wrotislava wüssten, wie eng begrenzt unsere Ressourcen sind, würden sie nicht zögern eine Armee gegen uns zusammenzustellen. Vielleicht sollte ich das beim nächsten Mal antworten.

- Viktoria von Avisleben -

10-5 DER REST DER WELT

Anzeichen für Leben

Die Bevölkerung des Europäischen Reiches weiß so gut wie nichts von ihren Nachbarnationen und noch viel weniger vom Rest der Welt. H.A.S.S. informiert über die Gefahren von Spionen aus Wrotislava, welche versuchen Europa zu unterminieren und die Gesellschaft langfristig zu schädigen. Millionen von Plakaten in der Arbeiter- und Unterschicht zeigen heroische H.A.S.S.-Offiziere im Kampf gegen Unterdrückung durch die bestialischen Abno-Armeen Wrotislavas und tragen pathetische Titel wie „Nur du kannst die Gefahr im Inneren besiegen!“ und „Hast du etwas gesehen? Gib uns Bescheid, wir kämpfen für deine Sicherheit. H.A.S.S.“. In den Vierteln der Arbeiterelite und Mittelschicht wird mit dezenteren Sicherheitsaufrufen geworben und in der Elite sucht man derartige Plakate vergeblich. Außer den Gefahren durch Wrotislavas Phantome können aufmerksame Leser der staatlichen Medien hin und wieder Berichte über die wilden Stämme des Nordens finden, welche die äußersten Grenzen des Reiches bedrohen. Über die Wahrheit lässt sich hier jedoch kaum etwas lesen. Nicht, dass die Wolfsgarde Marburgs Nordgrenzen in fester Hand hält, dass sich Europäische Bürger dem Kampf gegen die Unterdrückung angeschlossen haben oder gar, dass mystische Runenpriester SP.E.ER. das Leben um Marburg zur Hölle machen. Diese Nachrichten würden nur für Unsicherheit sorgen und wären der Staatsdoktrin Europas als letzte Bastion der Freiheit nicht zuträglich. Nur wohlhabende Händler, hohe Staatsbeamte und gutorganisierte Schmuggler wissen um den expandierenden Napoleonischen Bund und den hoch technologisierten Südbund. Sie verkaufen schwerindustrielle Waren und Nahrung in diese Länder, um koloniale Luxusartikel und Wissen zu importieren. Offiziell pflegen das Europäische Reich und seine Nachbarn keine Handelsbeziehungen. In den letzten Jahren ist jedoch ein verstärkter Warenaustausch über inoffizielle Kanäle wahrzunehmen. Diese Zollvergehen werden von den Behörden verfolgt und mit hohen Strafen belegt, aber scheinbar besitzen die Schmuggler tatkräftige Unterstützung aus den höchsten Regierungskreisen.

Europäische Expeditionen

Abseits der angrenzenden Territorien ist selbst in gut situierten Kreisen nur wenig bekannt. Die Existenz des Russischen Zarenreiches gilt als gesichert, das Überleben des spanischen Königreiches und Großbritanniens wird angenommen, ist aber unbewiesen. Die aktuelle Regierung hat bereits mehrere Expeditionen in diese Länder gesandt und weiß, dass es auch dort noch Leben gibt. Warum keine Handelsbeziehungen aufgenommen wurden und was genau die Botschafter dort vorfanden, gilt als streng geheim.

Mehrere Expeditionen nach Nordamerika konnten inzwischen auch das Verschwinden der Neuen Welt klären. Der Kontinent scheint unter einer dicken Eisschicht zu liegen, welche durch einen statischen Blizzard geformt wurde. Das unerklärliche Wetterphänomen erhebt sich mehr als 80 Kilometer in den Himmel und widerspricht damit allen bekannten Regeln der Meteorologie. Die ersten Forscher, welche mit Strahlentriebsmaschinen den unbeweglichen Eissturm sichteten, nannten es das *Himmelstor* in Anlehnung an den Monte Inferna; das Höllentor.

Ich habe dieser Anhörung zugestimmt, weil die Erlebnisse unserer desaströsen Expedition nach Nordamerika nicht in den Schatten der Vergessenheit treten dürfen. Das Terrain dort ist surreal, und die extremen Bedingungen stellten unsere Ausrüstung auf eine harte Probe. Doch auf vieles davon waren wir vorbereitet. Aber, sehr geehrtes Gremium, dies war nicht die größte Bedrohung. In der Nacht des 25. August überfielen uns grauenhafte Kreaturen, die sich jeder herkömmlichen Beschreibung entziehen. Sie fügten unserer Expedition einen fatalen Schlag zu und belegten eindringlich, dass Drifter nicht nur Phänomene unseres Kontinents sind – sie sind global präsent.

- Prof. Dr. Gustav von Herrenbach -

11 DRIFTER UND HORRORS

11-1 DRIFTER

Verglichen mit den einheimischen Bären und Wölfen sind nur wenige Drifter abgeneigt, auf Menschenjagd zu gehen. Drifter sind Tiere oder Pflanzen, in denen die Kräfte der Paraphysiologie erwacht sind. Sie verfügen ununterbrochen über diese Macht und ähneln damit den menschlichen *Diabolus*, welche theoretisch dauerhaft in ihrer wahren Gestalt verbleiben können. Ein Pendant zu den *Mutatis* konnte bisher unter der europäischen Flora und Fauna nicht gefunden werden. Dafür wurden aber bereits Drifter entdeckt, welche zu den Einzellern und sogar Viren gehören. Sie sind extrem gefährlich, hoch ansteckend und nicht durch konventionelle Medikamente zu bekämpfen.

Drifter hausen in den Wäldern, Gebirgen und dunklen Untergründen des Europäischen Reichs, um auf Beute zu lauern und nur wenige Opfer entgehen ihrer gefahrvollen Paraphysiologie. Die meisten tödlichen Vorfälle außerhalb der Wehrmauern gehen auf Vorfälle mit Driftern zurück und nicht wie vielleicht vermutet, auf die Zerstörungskraft der unbeschreiblichen Horrors. Drifter sind häufig und einige unter ihnen mit physikalischen Mitteln nicht zu vertreiben. Dadurch können sie sich ungestört durch Dörfer bewegen und ein Blutbad anrichten, ohne dass die Bewohner dem etwas entgegensetzen könnten. Die erheblich selteneren Horrors mögen ganze Dörfer und Siedlungen mit einem Streich auswischen, aber es grenzt fast an ein Wunder einem Horror zu begegnen. Zugegeben, kein sehr schönes Wunder.

Drosselranke

Für das ungeübte Auge wirken sie wie lange Pflanzenwurzeln über der Erde, doch die Menschen auf dem Land erkennen die extrem gefährlichen Drifter meist frühzeitig. Eine Drosselranke lebt als Geophyt unter der Erde. Nur ihre grünen, holzigen Ranken befinden sich an der Erdoberfläche. Sie erstrecken sich über Gebiete von bis zu 200 m², in welchen überwachsene Knochen von Tieren zu finden sind. Sobald sich ein Lebewesen in das Zentrum der Drosselranken gewagt hat, beginnen diese

sich zu bewegen. Sie schlagen nach der Beute und versuchen diese zu umwickeln, bevor eine zweite Ranke einen 80 cm langen Dornen in das Opfer sticht und aussaugt. Die Nährstoffe werden direkt zu der Drosselranke unter der Erde geführt. Drosselranken besitzen die Größenstufe groß (nur die Ranken).

Drosselranke

KFT	7	Lebenspunkte	80
GES	5	Panzerung	4
PER	1	Gehen (m)	-
GST	1	Rennen (m)	-
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Schlag	20	KRAFT+3(S-KIN)
Dorn	2	KRAFT+4(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT+1)	6
Tarnen (GES)	5

Paraphysiologie

Eine normal große Drosselranke besitzt 12 Ranken mit einer Länge von etwa 20 Metern. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Felsdrache

Genau wie der Sturmwolf gehören auch die Felsdrachen zu einer sehr seltenen Erscheinung. Mit dem Aussehen mittelalterlicher Drachengestalten haben sie wenig gemein, außer dass sie in etwa die gleiche Größe besitzen und schwer gepanzerte Hornplatten tragen. Die ältesten Exemplare erreichen bis zu 120 Metern Länge, die meisten unter ihnen überschreiten jedoch selten 60 Meter. Sie durchpflügen den Untergrund und machen Jagd auf Beute. Ihre extrem feinen Sinnesorgane können jeden Schritt in 200 Metern Reichweite fühlen. Sobald sich ihr Opfer über ihnen befindet, schnellen sie mit ihrem gefräßigen Schlund aus dem Boden und verschlingen es. Ungeachtet ihres Namens können Felsendrachene keine massiven Objekte wie Beton oder etwa Felsgestein durchdringen und leben bevorzugt in

lockeren Böden. Felsdrachen besitzen die Größenstufe gigantisch.

Felsdrache

KFT	15	Lebenspunkte	140
GES	4	Panzerung	8
PER	1	Gehen (m)	30
GST	1	Rennen (m)	-
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+6(S-KIN)
Schwanzhieb	8	KRAFT(A-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+5)	6
Unbewaffnet (KFT)	6
Tarnen (GES+4) nur im Boden	8
Schleichen (GES+4) nur im Boden	8

Paraphysiologie
Felsdrachen können sich nahezu ungehindert durch den Boden bewegen. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Feuerbringer

Der berühmte Feuerbringer von Vergato repräsentierte den ersten dokumentierte Vorfall mit einem Drifter. Das katzenähnliche Wesen wirkt bullig, ist fast doppelt so groß wie ein ausgewachsener Löwe und wird von züngelnden Flammen umhüllt. Jedes brennbare Material, mit dem der Feuerbringer in Kontakt kommt, geht sofort in Flammen auf. Konventionelle Waffen sind nahezu wirkungslos gegen Feuerbringer, dafür sind sie sehr anfällig gegen Kälte. Feuerbringer besitzen die Größenstufe *groß*.

Nebelratten

Nebelratten gehören zu den unschönen Begegnungen in Europas Untergrund. Die Drifter wirken wie ein dünner Nebel über Boden oder Wasser und die einzige Möglichkeit, sie in dieser Form zu erkennen, ist zu wissen, dass dieser Nebel sich nicht von Luftbewegungen davontragen lässt. Haben die Nebelratten ihre Beute erspäht, bewegt sich der Nebel langsam und unmerklich auf das Opfer zu. Sie manifestieren sich erst zum Angriff und sind vorher von normalen Waffen nicht zu verwunden. Die einzige wirksame Waffe gegen ihre Nebelform ist Feuer. Die lästigen und

Feuerbringer

KFT	8	Lebenspunkte	60
GES	7	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	14
GST	1	Rennen (m)	70
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-FEU)
Pranke	8	KRAFT+3(S-FEU)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT)	7
Tarnen (GES) nur in Feuer	7
Schleichen (GES)	7

Paraphysiologie
Feuerbringer sind nahezu immun gegen konventionelle Waffen. Würfle für jeden Schaden, der auf den Feuerbringer appliziert wird 1W6. Bei 1-4 wird der Schaden ignoriert, bei einer 5-6 erhält der Feuerbringer den Schaden. Wird ein Charakter von einem Feuerbringer verletzt, würfle 1 W6. Bei 1-4 geschieht nichts, bei 5-6 brennt der Charakter und muss sich löschen (siehe GRUNDREGELWERK Kapitel: Kampf) Kälteschaden verursacht doppelten Schaden. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

gefährlichen Biester tauchen üblicherweise in Schwärmen von 3 bis 10 Tieren auf. Nebelratten besitzen die Größenstufe *winzig*.

Pathogen-2027

Auch Mikroorganismen und sogar Einzeller können Drifter sein. Das Pathogen-2027, benannt nach der Jahreszahl des ersten dokumentierten Ausbruchs, gehört zu den häufigeren Erscheinungen. Die Infizierten erwachen des Nachts kurz nach dem Einschlafen und versuchen durch Bissattacken andere Personen willentlich anzustecken. Solange die Nacht währt, geraten auch ihre Opfer in diesen Rausch und schließen sich der Jagd nach gesunden Menschen an. Am nächsten Morgen erwachen die Infizierten in ihrem Bett, ohne eine Erinnerung an die Vorfälle der letzten Nacht. Sie fühlen sich unausgeschlafen und schwach. Das untrüglichste Zeichen für eine Infektion mit Pathogen-2027 sind Kampf und Bisspuren, an welche sich die Opfer nicht erinnern können. Pathogen-2027 gehorcht keinen konventionellen Größenstufen.

Nebelratten

KFT	3	Lebenspunkte	18
GES	4	Panzerung	1
PER	1	Gehen (m)	8
GST	1	Rennen (m)	4
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+1(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+2)	3
Klettern (KFT+2)	5
Unbewaffnet (KFT+2)	5
Tarnen (GES)	4
Schleichen (GES)	4

Paraphysiologie

Die Nebelform der Nebelratten kann nur durch Feuer verwundet werden und erhält dann normalen Schaden. Alle anderen Waffen passieren den Nebel ohne Schaden anzurichten. Die Manifestation aus dem Nebel kostet keine Aktion, sondern ist Teil des Angriffs. Nebelratten in Nebelform können jedes Gelände passieren, das auch von Nebel passiert werden kann. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Pathogen-2027

Paraphysiologie

Pathogen-2027 ist ein Bakterium und als solches am besten mit Antibiotika zu bekämpfen. Eine Einnahme von 3 Tagen genügt bereits, um die Krankheit zu unterdrücken. Nach 7 Tagen Einnahme gilt der Patient als genesen. Bei einer Infektion erleidet der Infizierte -1 auf alle KRAFT und GEIST-Tests und die darauf basierenden Fertigkeiten. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Psychogras

Das blaugrüne Psychogras gehört zu den gefährlichsten pflanzenartigen Driftern und kann ganze Siedlungen verschlingen. Seine psychotropen Pollen werden mit dem Wind getragen und beeinflussen Lebewesen, sich in das Psychogras zu legen und dort bis zu ihrem Tod, meist durch Verdursten, zu verweilen. Das Psychogras nutzt diese Wesen als Dünger für seinen eigenen Fortbestand. Abseits der Blütezeit von Mai bis Juli lassen sich Felder mit Psychogras gefahrlos passieren. Auffällig sind die von Grashalmen überwucherten Gerippe. Einfache

Gesichtsmasken schützen nicht vor den winzigen Pollen, dafür werden Biofilter benötigt. Psychogras besitzt die Größenstufe *gigantisch* (große Ausdehnungen des Grases).

Psychogras

Paraphysiologie

Kommen Charaktere in Kontakt mit Pollen des Psychograses, müssen sie einen MACHT-Test mit dem Mindestwurf 6+(2) ablegen. Gelingt ihnen der Test, können sie der betäubenden Wirkung widerstehen. Misslingt der Test, suchen sie nach einer kurzen Phase schwerer Kopfschmerzen nach dem Feld des Psychograses, ohne auf äußere Reize zu reagieren und legen sich in das Gras um zu sterben. Als Gegenmittel hilft es nur, sie festzuhalten und mindestens 2 Tage einzusperren, bis die Wirkung abgeklungen ist. In dieser Zeit werden sie jede Aktion unternehmen, um zu dem Psychograsfeld zurückzukehren.

Schattenwölfe

Sie wirken wie Kreaturen aus dem Reich der Toten und mit großer Wahrscheinlichkeit bringen sie jeden unachtsamen Wanderer genau an diesen Ort. Schattenwölfe sind nicht mehr als die Abwesenheit von Licht und reflektieren dieses nicht. Ihre grün-blau leuchtenden Augen sind das einzige, was sich erblicken lässt und wenn man diese im Wald auftauchen sieht, ist es meistens schon zu spät. Schattenwölfe können sich unbemerkt durch Schatten schleichen, in welchem sie einfach verschwinden. Nur wenn der Schattenwolf von einer Lichtquelle ausgeleuchtet wird, kann er sichtbar gemacht werden. Viele Jäger mussten bereits herausfinden, dass Schattenwölfe nicht verwundbar sind, solange sie sich in einem Schatten befinden. Sie jagen in Rudeln von 4 bis 16 Tieren und sind bei ihrer Beute nicht wählerisch. Schattenwölfe besitzen die Größenstufe *normal*.

Schlächterbär

In den tiefen Wäldern und undurchdringlichen Buschlandschaften des Reiches leben Wesen, denen man selten mehr als 1-mal begegnet. Einfach nur weil man keine zweite Chance erhält. Dazu gehört auch der unter Jägern gefürchtete Schlächterbär. Dieses massige und monströse Wesen ist nicht weniger als ein kleiner Horror.

Schattenwolf

KFT	6	Lebenspunkte	30
GES	5	Panzerung	3
PER	1	Gehen (m)	10
GST	1	Rennen (m)	50
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT)	6
Tarnen (GES)	5
Schleichen (GES)	5

Paraphysiologie
Die Bisse von Schattenwölfen zählen als panzerbrechend. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.
Schattenwölfe besitzen die Kraft <i>Schattenpirsch</i> . Sie verschwinden innerhalb eines Schattens, sind unsichtbar und können nicht verletzt werden, solange sie sich in einem Schatten befinden. Befinden sie sich in einem Schatten und werden sie von einer Lichtquelle angestrahlt, werden sie sicht- und verwundbar. Schattenwölfe können sich auch normal innerhalb von Schatten und Dunkelheit bewegen, sehen aber deshalb nicht mehr und erhalten die üblichen Modifikatoren für Licht. Solange die Schattenwölfe innerhalb des Schattens verbleiben, können sie keine anderen paraphysiologischen Kräfte einsetzen oder angreifen, erhalten aber auch keinen Schaden und können nicht wahrgenommen werden, solange sie Teil des Schattens sind und ruhig bleiben. Knurren oder Fauchen die Schattenwölfe, sind sie zu hören, können aber auch erst dann gesehen und verwundet werden, wenn eine Lichtquelle auf sie gerichtet wird. Für die Kraft <i>Schattenpirsch</i> müssen sich echte Schatten oder Dunkelheit in ihrer Umgebung befinden. Ein Raum, in dem so viel Licht existiert, dass keine nennenswerten Schatten geworfen werden, erlauben es nicht die Fähigkeit einzusetzen. Greifen Schattenwölfe aus dem Schatten an, werden sie sofort sichtbar. Wurden die Schattenwölfe bis zu diesem Zeitpunkt nicht wahrgenommen, zählt ihre erste Attacke in der ersten Runde als Schleichangriff. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden. Das Wirken der Kraft <i>Schattenpirsch</i> kostet 1 volle Aktion, Reichweite: Körper und Wirkungsdauer: anhaltend.

Mit einer Schulterhöhe von fast 4 Metern ist es schwer zu glauben, wie gut sie Schleichen und sich Tarnen können. Ihre kraftvollen Prankenhiebe können selbst Panzern gefährlich werden und mit ihrem unstillbaren Hunger verschlingen sie ganze Dörfer. Ein Kampf geschieht selten auf Augenhöhe und ihre Regenerationsfähigkeiten machen sie zu zähen Gegnern. Auf den Kopf eines Schlächterbärs sind übrigens 15.000 Courantmark ausgesetzt. Ein Preisgeld, das man sich wahrlich verdienen muss. Schlächterbären besitzen die Größenstufe *gigantisch*.

Schlächterbär

KFT	15	Lebenspunkte	120
GES	5	Panzerung	5
PER	1	Gehen (m)	10
GST	1	Rennen (m)	50
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Pranke	3	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT)	8
Tarnen (GES)	5
Schleichen (GES)	5

Paraphysiologie
Schlächterbären regenerieren jede Runde 1 vollen Verwundungsgrad zu Beginn ihrer Kampfunde und alle darin enthaltenen Lebenspunkte. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Seuchenhirte

Glücklicherweise sind Seuchenhirten nur in Sümpfen zu finden, denn ihre Natur ist für den Menschen sehr gefährlich. Diese Wesen wirken wie gewaltige, aufgedunsene Baumstümpfe, doch sie verfügen über mehrere Augen und lange Tentakel, welche sowohl zum Greifen als auch zur Bewegung dienen. Es wird noch immer spekuliert, ob die Seuchenhirten zu den Pflanzen oder Tieren gehören, scheinen aber Charakteristika von beiden zu besitzen. Um sie herum leben surrende Mückenschwärme, welche aus dem Inneren des Seuchenhirten stammen. Gleichzeitig ist das große Wesen von einer

dichten Wolke gefährlicher Sporen umgeben. Seuchenhirten besitzen die Größenstufe *groß*.

Seuchenhirte

KFT	12	Lebenspunkte	80
GES	4	Panzerung	5
PER	1	Gehen (m)	8
GST	1	Rennen (m)	40
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Schlag	3	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT)	5
Tarnen (GES)	4
Schleichen (GES)	4

Paraphysiologie

Befindet sich ein Charakter in einem Umkreis von 12 Metern um einen Seuchenhirten, würfelt er mit 2 W6 auf der nachfolgenden Tabelle: Krankheiten. Die Wirkung der Krankheit setzt sofort und ohne Inkubationszeit ein. Näheres zu den Krankheiten und ihrer Heilung siehe **GRUNDREGELWERK Kapitel: Gesundheit**. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Stahlmilan

Tod aus der Luft wird er auf dem Land genannt und dafür gibt es gute Gründe. Der Stahlmilan besitzt Menschengröße und hat keine Bedenken, auf selbige Jagd zu machen. Er stürzt sich aus der Höhe lautlos auf seine Opfer, greift sie mit beiden Klauen und hackt mit seinem spitzen Schnabel darauf ein, bis das Leben aus seiner Beute gewichen ist. Durch die kraftvollen und schwer gepanzerten Flügel ist der Stahlmilan sogar auf

Stahlmilan

KFT	7	Lebenspunkte	42
GES	7	Panzerung	8
PER	1	Gehen (m)	4
GST	1	Rennen (m)	8
MCH	5	Fliegen (m)	150

Waffe	Reich.	Schaden
Klauen	1	KRAFT+3(S-KIN)
Schnabel	3	KRAFT+3(S-KIN)
Flügel Schlag	3	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+5)	5
Suchen (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT)	7
Fliegen (GES)	7

Paraphysiologie

Die Panzerung eines Stahlmilans wird nicht durch die Schadenstypen FEU, KÄL oder SCH verringert. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

dem Boden ein ernst zu nehmender Gegner, doch sein Königreich sind die Lüfte. Stahlmilane besitzen die Größenstufe *normal*.

Sturmwölfe

Diese besondere Wolfsart gehört zu den gefährlichsten Driftern des Europäischen Reichs und ist glücklicherweise extrem selten. Ihr Kommen wird durch ein unablässiges Heulen beim Beginn eines Sturms angekündigt. Es klingt, als würden Dutzende Wölfe in der näheren Umgebung sitzen und den vollen Mond begrüßen. Mit den einsetzenden Sturmböen werden sie sichtbar und sind dennoch nicht mehr

Krankheiten (Seuchenhirte)

Erkrankung	Ergebnis	Effekt	Dauer
Yersinia pestis	2	8(S-KRA)/Tag	7 Tage
Tollwut	3	-5 auf GEIST/GESCHICK-Test und -Fertigkeiten	10 Tage
Hepatitis	4	-2 auf alle Attribut-Tests	42 Tage
Legionellose	5	4(S-KRA)/Tag	7 Tage
Tuberkulose	6	2(S-KRA)/Tag	36 Tage
Sepsis	7	keine Heilung, 6(S-KRA)/Tag	10 Tage
Lungenentzündung	8	2(S-KRA)/Tag, -3 KRAFT-Test und -Fertigkeiten	14 Tage
Diarrhoe	9	-2 auf alle Attribut-/Fertigkeit-Tests	4 Tage
Grippe	10	-3 auf alle Fertigkeit-Tests	9 Tage
Salmonellen	11	-3 auf Fertigkeit-Tests	3 Tage
Erkältung	12	-1 auf alle Fertigkeit-Tests	5 Tage

als lebendig gewordene Luft, welche die Form kraftvoller Wölfe annimmt. Sie jagen in Rudeln von 12 bis 80 Tieren, wodurch sie für kleinere Siedlungen extrem gefährlich werden können. Ihre stärkste Waffe ist die paraphysiologische Kraft, kaum durch konventionelle Waffen verwundet werden zu können. Während großen Stürmen haben Sturmwolfrudel bereits ganze Landstriche entvölkert und es gibt nur wenige Taktiken gegen sie. SP.E.ER. setzte erfolgreich einen 14 Megatonnen-Kernspaltsprengkopf gegen einen gewaltiges Rudel von Sturmwölfen ein. Es bleibt ungeklärt, ob die Wölfe wirklich durch die Waffe vernichtet wurden oder weil der Sturm sich durch die massive Detonation auflöste. Sturmwölfe besitzen die Größenstufe *groß*.

Sturmwolf

KFT	7	Lebenspunkte	35
GES	7	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	14
GST	1	Rennen (m)	70
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT+1)	7
Tarnen (GES)	7
Schleichen (GES)	7

Paraphysiologie
Sturmwölfe tauchen nur während großer Stürme auf und erscheinen in gewaltigen Rudeln. Werden sie mit konventionellen Waffen beschossen, würfle 1 W6. Bei 1-4 gleiten die Waffen durch sie hindurch, nur bei 5-6 erhalten sie den gewürfelten Schaden. Die Bisse von Sturmwölfen zählen als panzerbrechend. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden.

Wandlerspinne

Bei den ersten Sichtungen dieser Wesen war nicht bekannt, ob es sich um einen unbekanntem *Diabolus* oder einen Drifter handelt. Soldaten von SP.E.ER. waren auf einer Erkundungsmission innerhalb des früheren Königreichs Bayern, als sie von ihrem Zug getrennt wurden. Schon bald danach fühlten sie sich verfolgt und sahen nebulöse Schatten in den Wäldern. Nachdem sie

das Nachtlager aufschlagen mussten und die Sonne hinter dem Horizont versank, begann ihr Feind sich zu manifestieren. Zuerst verschwand einer ihrer Kameraden, doch kurze Zeit später tauchte er wieder auf. Er setzte sich zurück an das Lagerfeuer und sagte kein Wort. Erst als die meisten zu Bett gegangen waren und eine spärliche Wachgruppe verblieb, kehrte sich das Innere des schweigenden Soldaten nach außen und gab eine gewaltige Spinne frei, die sofort begann den Wachtrupp anzugreifen. Nachdem es ihnen gelungen war, das schreckliche Wesen zu verscheuchen, fanden sie ihren vermissten Kameraden nahe des Lagers. Er wurde durch einen giftigen Biss getötet. Wandlerspinnen besitzen die Größenstufe *groß*.

Wandlerspinne

KFT	5	Lebenspunkte	30
GES	8	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	16
GST	1	Rennen (m)	80
MCH	5	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Gift	-	+ 3 W6(A/S-GIF)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung (GST+3)	4
Unbewaffnet (KFT+1)	6
Tarnen (GES)	8
Schleichen (GES)	8

Paraphysiologie
Wandlerspinnen können die Form jedes ähnlich großen Objekts annehmen und optisch nicht vom Original unterschieden werden. Sie müssen das Objekt mindestens ein Mal gesehen haben, um die entsprechende Gestalt anzunehmen. Alle Wandlerspinnen können sich in typische Beutetiere verwandeln, die sie bereits zuvor geschlagen haben. Um eine Wandlerspinne zu erkennen, muss ein vergleichender Test gegen den <i>Tarnen</i> -Test der Spinne mit <i>Wahrnehmung</i> absolviert werden. Wenn die Spinne die Gestalt eines Menschen annimmt, kann sie nicht sprechen. Diese Kraft muss nicht aktiviert werden. Die Wirkung der Kraft kostet 1 volle Runde.

11-2 HORRORS

Horrors sind gewaltige Monster abseits jeder natürlichen Ordnung. Ihre Körper widerstehen den Gesetzen der Physik und bis auf ihre unvorstellbare Zerstörungskraft hat kein Horror eine Ähnlichkeit zu einem anderen. Über ihre Entstehungsgeschichte wurde viel diskutiert und noch immer hat die Wissenschaft keine endgültige Antwort darauf. Bemerkenswert ist, dass die Genetik der Horrors Übereinstimmungen zu Tier- und Pflanzenarten besitzt, jedoch ist das exakte Genom unbekannt oder zur Unkenntlichkeit mutiert.

Horrors sind extrem selten anzutreffen und doch häufig genug, um sich vor ihnen zu fürchten. Manche dieser Giganten ignorieren Menschen, andere betrachten sie als passable Nahrungsquelle. Sie verwüsten ganze Landstriche und sind aufgrund ihrer Größe und Kraft kaum aufzuhalten. Horrors besitzen die Größenstufe *gigantisch*. Alle Horrors besitzen Strukturpunkte in Höhe ihres sechzigfachen KRAFT-Pools.

Um einen Horror zu erschaffen, kann der Spielleiter das nachfolgende System verwenden.

Gestalt des Horrors

Horrors können sehr unterschiedliche Gestalten besitzen, welche von körperlosen Geisterwesen über tierische Monster bis hin zu Mikroorganismen reichen. Ihre Gestalt hat eine direkte Auswirkung auf ihre Vernichtungskraft und die wenigen, sehr beschränkten Möglichkeiten, einem solchen Monstrum entgegenzutreten.

Der Spielleiter kann die körperliche Gestalt mittels der nachfolgenden Tabelle auswürfeln oder sie entsprechend dem Abenteuer selbstständig bestimmen. Beachte aber, dass Horrors wandelnde Naturgewalten darstellen und keine Standardgegner für die Charaktere werden sollen. Ihre Aufgabe ist es vielmehr, den Charakteren vor Augen zu führen, dass selbst ihren Mächten Grenzen gesetzt sind.

Auch wenn Horrors oft die Größenstufe *Horror* besitzen, gibt es durchaus Wesen, welche nicht viel größer als Menschen sind oder noch kleiner. Diese sind die wirklich Gefährlichen.

Gestalt	2 W6 Ergebnis	Eigenschaften
körperlos	2	Der Horror besitzt keinen physischen Körper und kann durch konventionelle Waffen nicht verwundet werden. Auch körperlose Wesen können durch Strahlung (STR) und Mystik (MYS) verwundet werden.
Mikroorganismus	3	Der Horror ist ein Mikroorganismus, ein Bakterium, Pilz oder Virus. Er kann nicht durch konventionelle Waffen zerstört werden, sondern manifestiert sich als Krankheit.
pflanzlich	4	Der Horror ist eine Pflanze. Die meisten unter ihnen sind stationär und umfassen oft gewaltige Ausdehnungen.
fliegend	5	Der Horror ist eine fliegende oder schwebende Kreatur.
vierbeinig	6	Der Horror ist eine vierbeinige Kreatur und hat damit viele animalische Charakteristika.
zweibeinig	7	Der Horror ist zweibeinig wie der Mensch und besitzt humanoide Charakteristika.
vierbeinig	8	Der Horror ist eine vierbeinige Kreatur und hat damit viele animalische Charakteristika.
fliegend	9	Der Horror ist eine fliegende oder schwebende Kreatur.
pflanzlich	10	Der Horror ist eine Pflanze. Die meisten unter ihnen sind stationär und umfassen oft gewaltige Ausdehnungen.
Mikroorganismus	11	Der Horror ist ein Mikroorganismus, ein Bakterium, Pilz oder Virus. Er kann nicht durch konventionelle Waffen zerstört werden, sondern manifestiert sich als Krankheit.
körperlos	12	Der Horror besitzt keinen physischen Körper und kann durch konventionelle Waffen nicht verwundet werden. Auch körperlose Wesen können durch Strahlung (STR) verwundet werden.

Attribute des Horrors

Ein Horror besitzt Attribute genau wie jeder Charakter und jedes Tier. Allerdings sind die Attribute eines Horrors nicht mit denen eines Menschen zu vergleichen. Horrors reißen mit ihrer unbändigen Kraft Hochhäuser in Stücke und bewegen sich mit ihrem unnatürlichen Geschick schneller, als die Physik dies zulassen würde. Ihr unbändiger Geist vermag es, den

Datenstrom als Einheit zu erfassen, ihre Persönlichkeit kann Länder einen und zerstören und ihre zerstörerische Macht vermag es, den Vorhang zwischen Realität und Traum zu durchbrechen.

Um die Attribute eines Horrors zu bestimmen, würfelt der Spielleiter 3 W6 und multipliziert das Würfelergbnis mit 5 zum Gesamtergebnis. Das Gesamtergebnis stellt den Würfel-Pool des

Attribut	3 W6 Ergebnis	Eigenschaften
KRAFT	3 W6 x 5	Je höher die KRAFT, je massiger und desto gewaltiger ist der Horror. Er setzt stark auf Kampf und Brutalität statt auf kluge Taktiken. Seine Strukturpunkte entsprechen dem 10-fachen KRAFT-Pool, seine Panzerung dem halben KRAFT-Pool.
GESCHICK	3 W6 x 5	Je höher das GESCHICK, je schneller und gewandter, vorsichtiger und taktischer ist der Horror.
PERSÖNLICHKEIT	3 W6 x 5	Je höher die PERSÖNLICHKEIT, je stärker setzt der Horror auf Gedankenbeeinflussung und Intrigen.
GEIST	3 W6 x 5	Je höher der GEIST, je weiter entfernt sich der Horror von seinen Instinkten. Er nutzt kluge Taktiken und geht systematisch vor.
MACHT	3 W6 x 5	Je höher die MACHT, je weiter entwickelt sind die paraphysiologischen Kräfte des Horrors (siehe nachfolgende Tabelle: Horrors und Paraphysiologie).

Waffen eines Horrors

Horrors sind zu einem gewissen Maß Wesen des Zufalls, doch sie wurden immer aus einem realen Wesen geschaffen. Daher passen ihre tödlichen Waffen häufig zu ihren schrecklichen Gestalten. Der Spielleiter kann die nachfolgende Tabelle von

Horror-Waffen anwenden und beliebig modifizieren. Besitzt ein Horror zum Beispiel einen hohen GEIST, wird er keine gewaltigen Zähne haben, sondern vermag es vielleicht tödliche Strahlung zu generieren.

Waffe	Schaden
Gewaltige Zähne	KRAFT+10(S-KIN)
Gewaltige Klauen/Krallen	KRAFT+10(S-KIN)
Gewaltige Hörner	KRAFT+12(S-KIN)
Gewaltige Flügel	KRAFT+12(S-KIN)
Verzehrende Säure	MCH+15(S-ÄTZ), evtl. Flächenschaden
Sengender Feuerstoß	MCH+15(S-FEU), evtl. Flächenschaden
Klirrender Froststurm	MCH+15 (S-KÄL), evtl. Flächenschaden
Verwelkendes Gift	MCH+15 (S-GIF), evtl. Flächenschaden
Tödliche Strahlung	MCH+15 (S-STR), evtl. Flächenschaden
Zerstörerisches EMP	Schaltet alle ungeschützte Technologie im Umkreis von 1 km aus.

Fertigkeiten des Horrors

Horrors besitzen alle Fertigkeiten, die sie für ihre Natur benötigen. Nahkämpfer können mit natürlichen Waffen umgehen, Fernkämpfer mit Wurfaffen (z. B. Feuerstrahlen), GEISTgetriebene Horrors besitzen soziale Fertigkeiten. Die Höhe der Fertigkeiten darf den Attribut-Pool nicht überschreiten und liegt üblicherweise zwischen 10-30.

Horrors und Paraphysiologie

Horrors sind die Verkörperung der rohen und gewaltigen Kräfte hinter der Paraphysiologie. Nicht immer wird diese jedoch sofort ersichtlich. Ob ein Horror seine Kräfte voll ausschöpfen kann, ist abhängig von seinem MACHT-Pool. Der

Spielleiter kann sich beliebiger Kräfte der Paraphysiologie aus dem gleichnamigen Kapitel des GRUNDREGELWERKS bedienen. Ob und wie stark diese Kräfte durch den Horror eingesetzt werden, ist in der nachfolgenden Tabelle beschrieben.

MACHT-Pool	Kräfte
Kleiner 30	Keine Kräfte der Paraphysiologie
30-44	Schwache Kräfte der Paraphysiologie
45-59	Mäßige Kräfte der Paraphysiologie
60-74	Starke Kräfte der Paraphysiologie
75-90	Gewaltige Kräfte der Paraphysiologie



12 ENTWICKLUNGEN

Will ein Charakter einen vollkommen neuartigen Gegenstand, eine Maschine, Chemikalie, ein Medikament, ein Fahrzeug oder ein elektrisches Gerät entwickeln, ist der Spielleiter gefragt, Möglichkeiten und Grenzen festzulegen. Wer träumt nicht davon, die Universalmaschine zur Lösung aller Probleme zu entwickeln? Dass diese Maschine bisher nicht existiert, hat ihre Gründe. Dem Spielleiter wird deshalb angeraten, auf der einen Seite den Charakter in seinem Wunsch nach neuen Entwicklungen und dem Ausloten des technisch Machbaren zu unterstützen und auf der anderen Seite das Welt- und Gruppengefüge zu wahren. Deshalb gibt es für den Spielleiter bei der Entwicklung jeder neuen Technologie Folgendes zu bedenken:

Wie „stark“ ist die Entwicklung im Vergleich zu anderen Technologien aus dem **Kapitel:**

Ausrüstung im GRUNDREGELWERK?

- Wie wird sich eine solche Technologie auf die Gruppe auswirken (Gruppen-Balance?)
- Wie lässt sich diese Technologie mit anderen Regeln kombinieren und damit verstärken (game-breaker?)
- Ist so eine Technologie überhaupt machbar oder widerspricht sie den Naturgesetzen?

Hat der Spielleiter für sich entschieden, dass die Technologie das Welt- und Gruppengefüge nicht beeinträchtigt und vereinbar mit geltenden Naturgesetzen ist, beginnt er die benötigte Baufertigkeit, den Mindestwurf, die Entwicklungs- und Bauzeit sowie Baukosten zu ermitteln. Die nachfolgende Schritt-für-Schritt-Anleitung hilft auf diesem Weg, ist aber nicht bindend.

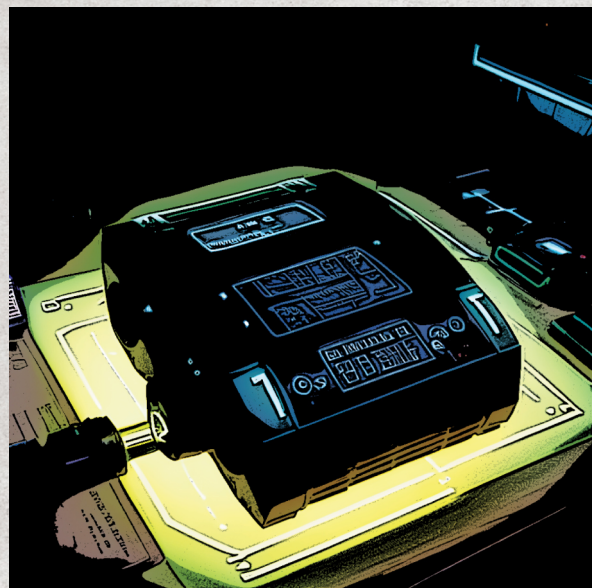
Schritt 1: Mindestwurf

Für die erfolgreiche Entwicklung des neuen Gegenstandes muss der Spielleiter einen Mindestwurf festlegen, welcher aus Höhe des Würfelwurfs und der benötigten Anzahl an Erfolgen besteht, z. B. 4+(2). Erhöht der Spielleiter die Höhe des benötigten Würfelwurfs (z. B. von 4+ auf 6+) aber nicht die Zahl der benötigten Erfolge, begünstigt der Spielleiter den Zufall. Natürlich kann es passieren, dass ein Spieler drei 6er hintereinander würfelt und am Ende eine 23

als höchstes Ergebnis erhält. Diese Ereignisse sind jedoch relativ selten. Erhöht der Spielleiter die benötigte Zahl der Würfel-Erfolge, begünstigt er das Können des Charakters. Einen Mindestwurf von 6+(1) zu erreichen ist mit 5 Würfeln nicht so unwahrscheinlich, der Mindestwurf 6+(2) ist hingegen deutlich unwahrscheinlicher, wenn keine Boni zum Wurf beitragen (Talente, gutes Werkzeug, etc.). Ein goldener Mittelweg zwischen Erhöhung der Würfelwurf-Höhe und Zahl der benötigten Erfolge ist deshalb angeraten. Die Zahl der benötigten Erfolge sollte (3) nur in absoluten Ausnahmefällen übersteigen.

Der unmodifizierte Entwicklungsmindestwurf ist 4+(1) und wird entsprechend der Stärke des neuen Gegenstandes modifiziert. Die nachfolgenden Tabellen helfen bei der Festlegung eines Mindestwurfs und sind als Vorschlag zu betrachten. Am Ende liegt der Mindestwurf immer in der Hand des Spielleiters.

Existiert die Technologie bereits und ist die Erfindung des Spielers nur eine verbesserte Version davon, wird der Konstruktionswert des Gegenstandes aus dem **Kapitel: Ausrüstung im GRUNDREGELWERK** verwendet, statt des unmodifizierten Entwicklungsmindestwurfs und um etwaige Verbesserungen (siehe nachfolgende Tabelle) modifiziert.



Waffen

Charakteristika	MW-Modifikator
hat mehr als einen Feuermodus	+1 oder (+1) pro weiterem Feuermodus (nur Schusswaffen)
hat eine höhere Reichweite als vergleichbare Waffen	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Reichweite für primitive Schusswaffen und Feuerwaffen, bzw. pro 10 % mehr Reichweite für Wurfwaffen, Granaten und Sprengstoffe
hat mehr Schaden als vergleichbare Waffen	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Schaden für Granaten, Feuerwaffen, Sprengstoffe und Fallen, bzw. pro 50 % mehr Schaden für Nahkampfwaffen, Wurfwaffen und primitive Schusswaffen
hat ein größeres Magazin als vergleichbare Waffen	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Kapazität
hat eine höhere Tarnung als vergleichbare Waffen	+1 oder (+1) pro Punkt an zusätzlicher Tarnung
ist leichter als vergleichbare Waffen	+1 oder (+1) pro 10 % weniger Gewicht

Panzerungen

Charakteristika	MW-Modifikator
hat eine höhere Panzerung als vergleichbare Rüstungen	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Panzerung
hat eine höhere Tarnung als vergleichbare Rüstungen	+1 oder (+1) pro Punkt an zusätzlicher Tarnung
ist leichter als vergleichbare Rüstungen	+1 oder (+1) pro 10 % weniger Gewicht

Fahrzeuge

Charakteristika	MW-Modifikator
kann mehr Passagiere befördern als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Passagiere
hat eine höhere Reichweite als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Reichweite
hat eine höhere Geschwindigkeit als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Geschwindigkeit
hat eine höhere Tragfähigkeit als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Tragfähigkeit
hat mehr Strukturpunkte als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Strukturpunkte
hat mehr Konstruktionspunkte als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Konstruktionspunkte
hat mehr Panzerung als vergleichbare Fahrzeuge	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Gesamtpanzerung
nutzt einen ungewöhnlichen Treibstoff	+1 oder (+1)
besitzt mehrere Fortbewegungsarten (z. B. Fahren und Fliegen)	+1 und (+1)
ist sowohl Manuelllenker als auch Autofahrzeug	+1

Automaschinen

Charakteristika	MW-Modifikator
hat mehr Strukturpunkte als vergleichbare Automaschinen	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Strukturpunkte
hat mehr Konstruktionspunkte als vergleichbare Automaschinen	+1 oder (+1) pro 10 % mehr Konstruktionspunkte
hat mehr Panzerung als vergleichbare Automaschinen	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Panzerung
hat mehr Reaktion als vergleichbare TKA	+1 oder (+1) pro zusätzlichen W6
hat einen höheren Wert auf Fernkampf als vergleichbare TKA	+1 oder (+1) pro +1 auf Fernkampf
hat einen höheren Wert auf Nahkampf als vergleichbare TKA	+1 oder (+1) pro +1 auf Nahkampf
besitzt mehrere Fortbewegungsarten (z. B. Laufen und Fliegen)	+1 und (+1)
besitzt nahezu menschliches Aussehen	+2 und (+2)
ist äußerlich von Menschen nicht zu unterscheiden	+4 und (+3)

MoFos, Rechner und Speicher

Charakteristika	MW-Modifikator
hat mehr Akkulaufzeit als vergleichbare Geräte	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Akkulaufzeit
hat einen höheren Bonus auf Hacken als vergleichbare Geräte	+1 oder (+1) pro +1 auf Hacken
besitzt mehr Speicher als vergleichbare Speicher	+1 oder (+1) pro 25 % mehr Speicher
hat eine höhere Tarnung als vergleichbare Geräte	+1 oder (+1) pro Punkt an zusätzlicher Tarnung
ist leichter als vergleichbare Geräte	+1 oder (+1) pro 10 % weniger Gewicht

Programmieren

Charakteristika	MW-Modifikator
hat mehr Aktivabwehr als vergleichbare Programme	+1 oder (+1) pro zusätzlichem Würfel
hat mehr Hackerortung als vergleichbare Programme	+1 oder (+1) pro zusätzlichem Würfel
hat mehr Passivabwehr als vergleichbare Programme	+1 oder (+1) pro zusätzlichem Würfel
hat einen höheren Bonus auf Fälschen als vergleichbare Programme	+1 oder (+1) pro +1 auf Fälschen (digital)-Tests
hat einen höheren Bonus auf Steuern als vergleichbare Programme	+1 oder (+1) pro +1 auf Steuern-Tests
benötigt weniger Speicher als vergleichbare Programme	+1 oder (+1) pro 25 % weniger Speicher

Implantate und Neuroprothesen

Charakteristika	MW-Modifikator
erhöht einen Attributspool um 1	+2 und (+1) pro zusätzlichem W6
gibt +1 Bonus auf einen Fertigkeit-Test	+2 oder (+1) pro +1 Bonus
erhöht die Ausdauer um 2	+2 oder (+1) pro 2 Ausdauer
erhöht die Panzerung einer Körperpartie um 1	+2 oder (+1) pro Punkt Panzerung

Sonstiges

Charakteristika	MW-Modifikator
gibt +/-1 Bonuswürfel für Attributspool-Tests	+2 und (+1) pro 1 W6
gibt +/-1 Bonus bei Fertigkeit-Tests	+2 und (+1) pro +1 Bonus/Malus
erhöht/senkt die Ausdauer um 2	+2 oder (+1) pro 2 Ausdauer
gibt +/-1 Punkt Panzerung für bestimmten Schadenstyp	+1 oder (+1) pro Punkt Panzerung
verringert den Schaden eines bestimmten Schadenstyps	+2 oder (+1) pro 25 % Schadensverringderung
panzerbrechend	+2 oder (+1)
leichter als vergleichbare Objekte	+1 oder (+1) pro 10 % weniger Gewicht
hat eine höhere Tarnung als vergleichbare Objekte	+1 oder (+1) pro Punkt an zusätzlicher Tarnung
erlaubt zu fliegen	+2 und (+1) pro 50 Meter/Runde

Machtmodifikator

Zum Schluss sollte beim Mindestwurf für eine Entwicklung das Machtgefüge der Gruppe und der ganzen Welt nicht außer Acht gelassen werden. Erfindungsreiche Spieler werden immer einen Weg finden, bestehende Regeln mit einfachen Erfindungen zu absoluten Killer-Kombinationen aufzuwerten. In diesem Fall stellt sich aber auch immer die Frage: Weshalb kamen andere Erfinder nicht früher auf diese Idee? Der Grund ist oft simpel; die geplante Erfindung hat

mehr Tücken als anfänglich erwartet. Dabei kann es sich um seltene Elemente handeln, die für den Bau benötigt werden, Mikroprozessoren, die kaum verfügbar sind oder erst noch erfunden werden müssen, und so weiter.

Der Spielleiter schätzt die Macht ab, welche die neue Entwicklung dem Charakter zur Verfügung stellen wird und modifiziert den bereits ausgearbeiteten Mindestwurf mithilfe der folgenden Tabelle:

Machtstufe	Beispiel	MW-Modifikator
machtlos	ein neues Erfrischungsgetränk	+0 und (+0)
tückisch	Giftmunition	+1 und/oder (+1)
schädlich	eine Waffe mit den Schadenstypen: Kälte, Krankheit, Strahlung, EMP	+2 und/oder (+1)
gefährlich	ein tragbarer Targenerator für quasi-Unsichtbarkeit	+3 und/oder (+2)
zerstörerisch	ein Abtaster um Abnos aufzuspüren	+4 und/oder (+2)
verheerend	ein Interphasenfeld, das erlaubt durch Wände zu gehen	+5 und/oder (+3)
übermächtig	eine echte künstliche Intelligenz, Nano-Automatmaschinen	+6 und/oder (+3)

Schritt 2: Entwicklungszeit, Bauzeit und Baukosten

Die Entwicklungszeit beschreibt alleine das Konzipieren, Berechnen und Zeichnen einer neuen Erfindung. Am Ende der Entwicklungszeit steht eine fertige Blaupause, mit welcher der Bau der Erfindung begonnen werden kann. Entwicklungen sind nicht sehr kostenaufwendig, denn alles, was auf dem Reißbrett entsteht, sind Linien, Kreise und Zahlen. Hierfür genügen bereits ein großes Blatt Papier und Stift oder ein digitales Zeichenprogramm. Entwicklungen konsumieren jedoch viel Zeit und können Tage, Wochen und Monate benötigen bis eine fertige

Blaupause entsteht. Die Entwicklungszeit kann durch Erfolge beim Ingenieur-Test verringert werden.

Ist die Entwicklung abgeschlossen und die Blaupause fertig, kann der Bau der Erfindung beginnen. Jeder Tüftler braucht etwas mehr oder weniger Zeit zum Bau des ersten Prototypen, weshalb der Charakter mit jedem zusätzlichen Erfolg über den benötigten Mindestfolgen die Bauzeit verkürzt. Vor Beginn des eigentlichen Baus muss der Charakter Rohstoffe (Mikroprozessoren, Stahl, Zahnräder, spaltfähiges Material etc.) mit einem bestimmten Wert kaufen. Dieser Wert wird durch die

Baukosten angegeben und besteht aus Grundbaukosten multipliziert mit dem Baukostenmodifikator (BM). Mehrere Baukostenmodifikatoren werden addiert.

Die nachfolgende Tabelle gibt Beispiele für Entwicklungs- und Bauzeiten sowie Baukosten, an welchen sich der Spielleiter orientieren kann:

Die Entwicklungs- und Bauzeiten beinhalten einen 12 Stunden Arbeitstag mit kurzen Pausen. Ein bisschen Entwickeln/Bauen und nebenbei Arbeiten oder Abenteuer bewältigen wird nicht funktionieren. Die Entwicklungs- und Bauzeit können aber durchaus in mehrere Etappen aufgeteilt werden.

Entwicklungszeit, Bauzeit und Baukosten

Entwicklung	Entwicklungszeit	Bauzeit	Baukosten
unfallsicherer Getränkedosenhalter	1 Tag	1 Tag	100 C x BM
superschneller Wasserkocher	5 Tage	3 Tage	250 C x BM
explosive Wurfsterne	11 Tage	5 Tage	500 C x BM
Schwertpistole	21 Tage	9 Tage	1.000 C x BM
Strahlengewehr	1 Monat	11 Tage	2.500 C x BM
neuer Fahrzeugtyp/neue Automaschine	3 Monat	21 Tage	5.000 C x BM
Magnetschildgenerator	6 Monate	1 Monat	10.000 C x BM
effizienterer Kernspaltreaktor	9 Monate	3 Monate	25.000 C x BM
revolutionäre Energiequelle	12 Monate	6 Monate	50.000 C x BM

Erschwernisse und Erleichterungen beim Bau

Komponenten	Beispiele	BM
-------------	-----------	----

Ladenpreis

günstig	Kunststoff, rostfreier Stahl, Blei	0,75
standardmäßig	gehärteter Stahl, Spezialkunststoffe	1
kostspielig	seltene Elemente, hochqualitatives Echtholz	3
teuer	Edelmetalle, Edelsteine, exotisches Material	5

Häufigkeit und Verfügbarkeit

häufig	Kupferkabel, Chemikalien zur Reinigung, Eisenwaren	0,75
zugänglich	Mikroprozessoren, Platinen, Speichermodule	1
selten	Spezialwerkzeug, Maßanfertigungen	3
verboten	spaltfähiges Material, militärische Sprengstoffe	5

Größe

klein	Mikroprozessoren, kleine Zahnräder	0,75
normalgroß	Handfeuerwaffenteile, Automaschinenteile (normal)	1
groß	Automobilteil, Stahlträger	3
gewaltig	STM*-Teile, Schiffsteile	5

*STM: Strahltriebwerksmaschine

Schritt 3: Baufertigkeit

Eine Handfeuerwaffe wird nicht mit Instrumentenbauer und ein Bogen nicht mit Informatik (Angewandte) gebaut, so viel ist klar. Manchmal ist es jedoch nicht ganz leicht, die richtige Fertigkeit für den späteren Bau des Gegenstands zu finden. Wird eine Schockpistole

eher von einem Büchsenmacher gefertigt oder doch von einem Elektriker? Die nachfolgende Beispielstabelle soll helfen, den Spielleiter bei seiner Wahl zu unterstützen. Am Ende bleibt es aber seine Entscheidung.

Baufertigkeit

Gegenstand (Beispiel)	Korrespondierende Baufertigkeit
synthetische Organe, Genterapien, Retroviren, neuartige Krankheitserreger	Biologie (Genetik)
Bögen, Armbrüste, Katapulte, Ballisten etc.	Bogenmacher
Feuerwaffen, Nadelpistolen, Schockpistolen, Flammenwerfer etc.	Büchsenmacher
neuartige Medikamente, tödliche Gifte, künstliche Aromen, Betäubungsgase	Chemie (Organische Chemie)
Kommunikationsgeräte, Mikro- und TKA-Prozessoren, Rechner etc.	Elektriker
Betriebs-, Anwender-, Steuerungs-, Überwachungsprogramme etc.	Informatik (Angewandte)
(E-)Gitarren, (E-)Flöten, (E-)Orgeln, (E-)Violinen, (E-)Trompeten etc.	Instrumentenbauer
Fahrzeuge, Schiffe, STM*, Automaschinen, Generatoren, Hydrauliken etc.	Mechaniker
Personen-, Fahrzeug-, Schiffs-, STM*- und Automaschinenpanzerungen	Rüstungsmacher
Dolche, Schwerter, Äxte, Speere, Morgensterne, Rammsporne, Peitschen etc.	Waffenschmied

*Strahlentriebwerksmaschine

Schritt 4: Legalität

Die Entwicklung neuer Technologien wird sowohl von H.A.S.S. als auch von militärischer Seite mit Argusaugen überwacht. Selbst große Unternehmen wie TEUTATES, MINERVA und CANNSTATT kooperieren lieber mit H.A.S.S., als ständigen Kontrollen ausgesetzt zu sein. Was jedoch in den kleinen Erfinderwerkstätten der Unterschicht das Licht der Welt erblickt, liegt häufig außerhalb des Erfassungspertimeters von H.A.S.S. und besitzt deshalb nur eine theoretische Legalität. Die Legalität eines neuen Prototyps wird allein durch den Spielleiter bestimmt. Neuartige Konstruktionen mit hohem Gefahrenpotenzial werden von H.A.S.S. grundsätzlich als illegal eingestuft, während neuartige Handfeuerwaffen beispielsweise mit Schusswaffen-Legitimierung besessen werden dürfen. Eine Liste aller Legitimierungen findet sich im **Kapitel: Ausrüstung** im **GRUNDREGELWERK**.

Schritt 5: Abschluss

Hat der Spielleiter die benötigte Baufertigkeit, den Mindestwurf, die Entwicklungszeit, Bauzeit und Baukosten der Erfindung bestimmt, wird die Skizze an den Spieler zurückgegeben. Dieser weiß nun, worauf er sich einlässt, wenn sein Charakter versuchen möchte, die ausgedachte Erfindung in die Tat umzusetzen. Die nachfolgenden Entwicklungsschritte sind im **GRUNDREGELWERK Kapitel: Technologie** beschrieben.

Ich habe 24 lange und harte Jahre für TEUTATES gearbeitet, doch schau dir an, was ich davon habe. Durch den Unfall sind meine Hände kaum noch einsetzbar, und mein Augenlicht ist schwer geschädigt. Statt die Kosten der Behandlung zu übernehmen, erhielt ich ein höfliches Kündigungsschreiben aufgrund meiner langen und anhaltenden Krankheit. Ich habe die TEUTATES *Gladius* praktisch im Alleingang entwickelt und damit den Aktionären des Unternehmens unzählige Millionen beschert. Zum Dank warf man mich raus. TEUTATES kann mir meinen Arbeitsplatz und vermutlich auch meinen Stolz nehmen, aber nicht mein Können. Mal sehen, was diese Drecksäcke zur neuen und verbesserten AULENDORF *Skorpion* sagen. Das technische Konzept dürfte ihnen bekannt vorkommen.

- Hans Aulendorf, Büchsenmacher
aus Herxheim -



13 ENTWICKLE DEIN ABENTEUER

Jede gute Abenteueridee beginnt mit einem Konflikt. Konflikte sind die Basis wahrer Motivation und der Grundstein zur Bereitschaft, Gefahr auf sich zu nehmen. Die Wehrstadt Europa ist ein gesellschaftliches Konzentrat, in welchem zwischen dekadentem Reichtum und bitterer Armut nur wenige Kilometer liegen. In diesem Pfuhl aus Intrigen, Verbrechen und revolutionärem Streben nach einer gerechteren Welt sind Konflikte ein täglicher Wegbegleiter.

Europa bietet jeder Rollenspielgruppe spannende und vielschichtige Szenarien voller Gefahr und dunkler Geheimnisse, mit grausamen Verbrechen bis hin zu wahrem Heldentum, sodass deine Fantasie und dein schöpferischer Geist die Grenzen des Machbaren definieren.

Vordergründig ist Europa eine dystopische Welt, gesteuert durch einen brachialen und gnadenlosen Überwachungsstaat. Die Bevölkerung lebt unter ständiger Kontrolle zum vermeintlichen Wohle des Volkes, wohingegen Individuen mit besonderen Kräften in ständiger Angst auf den Scharfrichter warten. Hinter den Kulissen dieser brutalen Gesellschaftsordnung verbirgt sich jedoch ein Kosmos antiker Mythen und unentdeckter Geheimnisse, die darauf warten, entdeckt zu werden. In diesen Gefilden spielen deine Abenteuer, hier spielt EUROPA INFERNA.

13-1 ABENTEUER UND IHRE STRUKTUR

Gut durchdachte Rollenspielabenteuer folgen klaren Strukturen, die dem Spielleiter einen interessanten, spannenden und abwechslungsreichen Handlungsstrang und den Spielern einen Weg durch das Unbekannte ebnen. Sie dürfen in ihren Entscheidungen nicht eingeschränkt werden, gleichzeitig müssen die Freiheitsgrade begrenzt werden, um den berühmten roten Faden sichtbar zu machen. Dieser rote Faden ist die Halteleine, die Sicherung für die Spieler und ihre Charaktere. Er gibt ein sicheres Gefühl und erlaubt es abseits des roten Fadens die Welt zu erkunden. Zu so einer klaren Struktur gehören stets 5 Elemente, welche jedes gute Rollenspielabenteuer aufweisen sollte:

- der Hintergrund
- der Konflikt
- die Schlüsselfiguren und ihre Motivation
- die Motivation der Spielercharaktere
- der Weg


DER HINTERGRUND

Der Hintergrund bildet die Geschichte und damit das Fundament des Abenteuers. Es geht dabei nicht um das Problem, welches die Spielercharaktere lösen müssen, sondern beschreibt die Umstände, unter welchen ein Konflikt zustande kommt. Nehmen wir ein Beispiel:

Das organisierte Verbrechen in Europa kennt viele Facetten und eine ihrer berüchtigtsten ist die Organisation Antares. Ihre Mitglieder erledigen Aufträge für allerlei Fraktionen, die in der Lage sind, die horrenden Auftragssummen zu zahlen. Dieses Mal hat sich Antares mit dem Rüstungsunternehmen TEUTATES angelegt, dem mächtigsten Wirtschaftskonglomerat Europas. Bei einem Einbruch in die Entwicklungsabteilung stahlen sie den Prototypen eines TKA-Prozessors. Es handelt sich dabei um jenes elektronische Bauteil, welches einer Automaschine gestattet, Kampftaktiken einzusetzen. Die Entwicklung eines solchen Prozessors verschlingt Millionen Courantmark, stellt einen nicht zu verachtenden Wettbewerbsvorteil dar und sein Diebstahl wird schnell zur wirtschaftlichen Katastrophe.

TEUTATES ist der größte Hersteller von Waffen, Fahrzeugen, aber auch Automaschinen und das finanzstärkste Unternehmen des Europäischen Reiches. Vermutlich wird der Wirtschaftsgigant an diesem Diebstahl nicht zugrunde gehen, doch sein Interesse, den Prozessor wiederzuerlangen, ist groß.

TEUTATES verfügt über einen Werkschutz zur Absicherung von Produktionsstätten, welcher durchaus mit einer Privatarmee zu vergleichen ist. Seine Mitglieder sind ausgezeichnet geschult und, wie man sich vorstellen kann, bestens ausgerüstet. Sie verfolgen die Diebe und stellen diese schließlich auf einer belebten Straße. Durch das Feuergefecht bildet sich ein kurzer Stau, in welchem auch die Spielercharaktere festsitzen.



Sie befinden sich derzeit in einem Autotaxi, welches sie ins Stadtzentrum bringen soll. Ein angeschossenes Mitglied von Antares öffnet die Tür zum Fahrzeug, legt einen kleinen Metallkoffer auf den Beifahrersitz, blickt die Insassen an und sagt: „Dieses Paket gehört Richelieu! Macht keinen Blödsinn, ich hole es mir wieder.“, dann schließt er die Tür. Das Fahrzeug fährt augenblicklich weiter, als der Stau sich auflöst. Nun sind die Spielercharaktere im Besitz der heißen Ware. Diese simple Hintergrundgeschichte wird zum Aufhänger des gesamten Abenteuers und bildet den Einstiegspunkt für die Spielercharaktere. Noch gibt es keinen Konflikt, auch wenn sich dieser bereits abzeichnet und wir kennen keine Schlüsselfiguren innerhalb der Geschichte. Diese Elemente können wir nun hinzufügen.

DER KONFLIKT

Konflikte sind gegenläufige Meinungen und Interessen, welche zu großen Problemen führen können. Sie sind aber auch das Salz in der Suppe des Abenteuers und formen den Aufhänger für alle Motivationen. Häufig werden die Konflikte eines Rollenspielabenteuers in die Hintergrundgeschichte eingewoben. Dies ist grundsätzlich nicht falsch, doch den Konflikt als einzelnes Element zu betrachten, hilft das gesamte Abenteuer besser zu strukturieren. In der oben beschriebenen Hintergrundgeschichte gibt es mehrere angedeutete Konflikte, welche miteinander interferieren; so ist das meistens. Der erste Konflikt betrifft den Rüstungsgiganten TEUTATES, welcher ein teures Stück Technologie verloren hat und dieses dringend zurückhaben möchte. Dabei kann TEUTATES kaum zugeben, dass der Prozessor vor ihren Augen entwendet wurde. Immerhin würde dies bedeuten, dass die Firma nicht in der Lage ist ihren Besitz zu schützen. Keine gute Werbung für ein Rüstungsunternehmen.

Der zweite Konflikt betrifft die Verbrecherorganisation Antares, welche den Auftrag zum Diebstahl des Prozessors angenommen hat und dafür bezahlt wurde, den Auftrag aber nicht ordnungsgemäß ausgeführt hat. Antares hat in der Welt des organisierten Verbrechens durchaus einen guten Ruf zu verlieren und ein vermässelter Auftrag dieser Größenordnung könnte genau das bewirken.

Im Zentrum des dritten Konflikts stehen die Spielercharaktere, welche nichts ahnend in die Sache hineingezogen wurden und nun als gesuchte Komplizen und derzeitige Besitzer des Prozessors von beiden Seiten gesucht werden.

Diesen drei dominanten Konflikten schließen sich weitere kleinere Konflikte an, welche im ersten Moment vielleicht nicht ins Auge stechen. H.A.S.S. ist auf der Suche nach dem Verursacher der Schießerei und sowohl Antares wie auch TEUTATES möchten mit diesem Verbrechen nicht in Verbindung gebracht werden. Damit gibt es sogar noch eine dritte Partei, welche auf der Suche nach den Spielercharakteren ist.

Wir sehen, dass eine solche Konfliktdanalyse die gesamte Struktur des Abenteuers vorgibt, welche wir nun in den folgenden Schritten ausbauen können.

DIE SCHLÜSSELFIGUREN UND IHRE MOTIVE

Hast du bereits den Hintergrund und die Konflikte des Abenteuers umrissen, kannst du dir nun Gedanken über die Schlüsselfiguren der Konfliktparteien machen. Sie füllen deine Bühne mit Leben. Die Schlüsselfiguren deines Abenteuers umfassen auch alle Nichtspieler-Charaktere (NSCs), welche an der Geschichte teilnehmen. Genau wie jeder Spielercharakter (SC) besitzen auch sie eine Motivation und versuchen im Rahmen ihrer Möglichkeiten das Schicksal zu ihren Gunsten zu wenden. Bleiben wir bei der oben beschriebenen Hintergrundgeschichte ergeben sich Schlüsselfiguren aus mindestens drei Fraktionen (Konfliktparteien), welche nicht durch die Spieler verkörpert werden. Der Werkschutz des Rüstungsgiganten TEUTATES, die Mitarbeiter von Antares und die Ermittler von H.A.S.S. Im Nachfolgenden sind die Schlüsselfiguren mit ihren Motivationen kurz nach Fraktionen sortiert und zusammengefasst:


Nun besitzt dein Abenteuer eine Handvoll Schlüsselfiguren, welche alle ein relativ simples Ziel verfolgen. Sie haben ein berechtigtes Interesse daran, die herausgearbeiteten Konflikte zu lösen und damit die Situation für sich zu entscheiden. Lege diese Charaktere nicht zu tief an, sofern du sie nicht in einer laufenden Kampagne weiterverwenden möchtest. Erfahrungsgemäß sind die Spieler meist mit ihren

Fraktion	Name	Motivation und Hintergrund
Werkschutz TEUTATES	Hermann Stadler	Befehlshaber des Werkschutzes und damit verantwortlich für den erfolgreichen Diebstahl durch Antares. Er möchte unter allen Umständen den Prozessor wiederfinden, um seine angekratzte Reputation zu reparieren.
Werkschutz TEUTATES	Tanja Mantislov	Kommandantin der Spezialeinheit WSE-07 und von Stadler mit der Wiederfindung des Prozessors beauftragt. Für sie ist es eine gute Möglichkeit, sich zu beweisen und in der Hierarchie aufzusteigen.
Werkschutz TEUTATES	Jacob Hansen	Ein privater Ermittler, der direkt durch das Unternehmen beauftragt wurde, um die Diebe ausfindig zu machen. Er arbeitet eng mit Tanja Mantislov zusammen, jedoch mit seinen ganz eigenen Methoden. Für ihn ist dieser Auftrag eine gute Möglichkeit, seine Position als freier Mitarbeiter bei TEUTATES zu festigen.
Antares	Marina van Horn	Als hochrangiges Mitglied von Antares hat sie den Auftrag zum Diebstahl des Prozessors entgegengenommen und unternimmt alles dafür, ihn wieder zu erlangen. Sowohl ihre gute Reputation als auch ihre Stellung in der Organisation sind davon abhängig.
Antares	Julius Greven	Der Ganove hat den Koffer in das Autotaxi der Spielercharaktere gestellt und weiß, wie diese aussehen. Er wurde bei dem Feuergefecht schwer verletzt und musste untertauchen, doch am Ende war er es, der den Prozessor verloren hat. Jetzt sieht er es als persönliche Aufgabe, den Auftrag erfolgreich zu beenden. Koste es, was es wolle!
Antares	Richelieu (Der Kardinal)	Er ist freier Mitarbeiter von Antares und einer der bekanntesten Hehler des europäischen Untergrundes. Sein Name ist der einzige Hinweis, welchen die Spielercharaktere derzeit besitzen. Richelieu will den Prozessor natürlich haben, da er ihn mit bedeutendem Profit verkaufen kann. Allerdings besitzt er außer monetären Aspekten keine weiteren Motivationen.
H.A.S.S	Major Renè Fabios	Berufserfahrung und Integrität zeichnen den Major aus, welcher mit der Aufklärung der Schießerei beauftragt wurde. Er gilt unter seinen Kollegen als harter Knochen, der bisher jeden seiner Fälle zur Aufklärung brachte. Auch bei diesem Fall hat er den Anspruch das Verbrechen aufzuklären.
H.A.S.S	Leutnant Herbert von Kreel	Der junge und ehrgeizige Offizier sieht in diesem Fall eine hervorragende Möglichkeit, seinem Vorgesetzten zu imponieren.

eigenen Charakteren ausreichend beschäftigt, und falls nicht, mit den Charakteren der anderen Spieler. Deshalb wollen Spieler unbekannte NSCs selten in der Tiefe kennenlernen. Auch hier kannst du die Charakterregel ansetzen: Nimm eine Persönlichkeitseigenschaft, überspitze sie und definiere den gesamten Charakter damit. Dieses Werkzeug erschafft einfache, aber glaubwürdige NSCs, die ihren Zweck im Abenteuer erfüllen. Viel wichtiger für die Spieler ist, diese Schlüsselfiguren vor dem geistigen Auge sehen zu können. Wähle hierfür auffällige Kleidung, die zum Charakterbild passt und lege dabei den Fokus auf ein einziges Accessoire. Es wird das äußerliche Markenzeichen des Charakters. Tanja Mantislov könnte z. B. einen

schweren Kampfhammer aus Obsidianstahl tragen, eine ungewöhnliche aber auffällige Waffe mit ausreichend Durchschlagskraft. Bei Julius Greven könnte es sein sternenblauer Business-Anzug sein, welcher alle Mitglieder von Antares auszeichnet. Besser ist es jedoch, etwas Einzigartiges zu verwenden wie eine vergoldete Pistole, die er mit ungewöhnlicher Spezialmunition bestückt.

Die Offiziere von H.A.S.S. sind oft einfach in Szene zu setzen. Du kannst einem Mann wie Major Renè Fabios schwarze Lederhandschuhe oder einen langen schwarzen Ledermantel mit dem Emblem von H.A.S.S. geben. Wie sonst sollte das Mitglied einer berüchtigten und angsteinflößenden Geheimpolizei aussehen?



Scheue dich bei NSCs nicht vor dem Einsatz von Klischees. Was bei einem SC durchaus als Manko zu werten ist, transportiert die notwendige Information, welche du im Kopf der Spieler entstehen lassen möchtest.

DIE MOTIVATION DER SPIELERCHARAKTERE

Die Motivation der Spieler und ihrer Charaktere ist ein nicht zu unterschätzendes Element deines Abenteuers. Gibst du ihnen einen guten Grund, sich in ein Wagnis zu stürzen, werden sie dem roten Faden der Geschichte bereitwillig folgen, ohne den Weg zu hinterfragen. Weckst du jedoch ihr Misstrauen, ihre Wachsamkeit, kommst du schnell in eine Situation, die ich gerne "das große Hadern" nenne. Es handelt sich um eine Konstellation, in welcher die Spieler eine Falle vermuten. Da sie ihre Charaktere nicht unnötig in Gefahr bringen wollen, werden sie alles in ihrer Macht Stehende tun einer möglichen, wenn auch gar nicht existenten Falle entgegenzuwirken. Dies kann mehr als einen ganzen Spielabend dauern und sehr zäh werden. Versuchst du die Situation durch spielleiterische Kommentare oder einen Wink mit dem Zaunpfahl zu entschärfen, machst du es vielleicht nur noch schlimmer. Die Spieler haben dann das Gefühl wie Marionetten an Fäden zu tanzen, was eine schlechte Rollenspielatmosphäre generiert. Am besten also gar nicht in diese Situation kommen.

Um dieses bekannte Fettnäpfchen des Spielleitens zu umgehen, ist es von großer Bedeutung eine echte Motivation in den Charakteren und ihren Spielern aufzubauen. Für die Charaktere ist dies meist relativ einfach, denn du kennst sie und ihre Vorgeschichten. Scheue dich nicht, sie zu nutzen und alle Register zu ziehen, um das Interesse des Charakters damit zu schüren. Die Motivation der Spieler hingegen ist abhängig von den tagesaktuellen Gegebenheiten, ihrer Laune, der Uhrzeit und dem Vertrauen, welches sie dir als Spielleiter entgegenbringen. Verzichte auf große Entscheidungen der Charaktere, wenn die Rollenspielatmosphäre gerade nicht gut ist, bringe keine dramatischen Plot-Twists um 23:45 Uhr ein und lasse keine kampagnenwichtigen Charaktere auftreten, wenn die Spieler besonders misstrauisch wirken. Es wird nicht den von dir gewünschten Effekt erzielen.

Für dich als Spielleiter ist es wichtig starke

Motivatoren einzusetzen, um die Spieler und ihre Charaktere in dein Abenteuer zu bringen. Natürlich sind weder Spieler noch Charaktere komplett vorhersehbar, aber es gibt einige Grundfesten, an denen selten gerüttelt wird. Gier ist ein starker Motivator, welcher wahre Wunder vollbringen kann. Gib den Charakteren eine Chance Reichtum, Macht, Ruhm oder besondere Ausrüstung zu erhalten und du wirst sehen, wie sie nach deiner Pfeife tanzen. Es mag ein bisschen plump sein solch niedrige Instinkte anzusprechen, aber dafür funktionieren sie verdammt gut. Auch die Moral, Heldentum, die Chance etwas Richtiges zu tun ist ein starker Motivator. Die meisten Spieler spielen ihre Charaktere als eine idealisierte Version ihrer selbst und schrecken nicht davor zurück, in gefährlichen Situationen die Moral hochzuhalten. Hier kommt dein Motivator zum Einsatz, denn wenn du ihnen eine moralische Situation entgegenstellst, werden die meisten SCs ihrer moralischen Rolle gerecht werden wollen. Ein dritter und besonders erfolgreicher Motivator ist die Neugier, welche jeder von uns in sich trägt. Gib den Charakteren ein Rätsel, lass es zu Beginn unschuldig und ungefährlich aussehen und mit jedem Schritt zu seiner Lösung schwerwiegendere Konsequenzen produzieren. Haben die Charaktere erst begriffen, dass das Rätsel zu lösen ist, werden sie bereitwillig in das Abenteuer einsteigen. Dabei spielt es oft keine Rolle mehr, wie gefährlich die Situation noch werden kann.

Auch Angst könnte in der oben beschriebenen Abenteueridee eine große Motivation darstellen. Angst vor H.A.S.S., Angst vor Antares und Angst vor dem TEUTATES Werkschutz. Doch Angst ist in den seltensten Fällen ein guter Motivator. Sie führt zu häufig zum „großen Hadern“. Eine positive Motivation wie Neugier wäre hier viel besser für dein Abenteuer. Was ist in dem Koffer? Was für einen Zweck erfüllt dieses seltsame elektronische Bauteil? Wem gehört es wirklich?

DER WEG

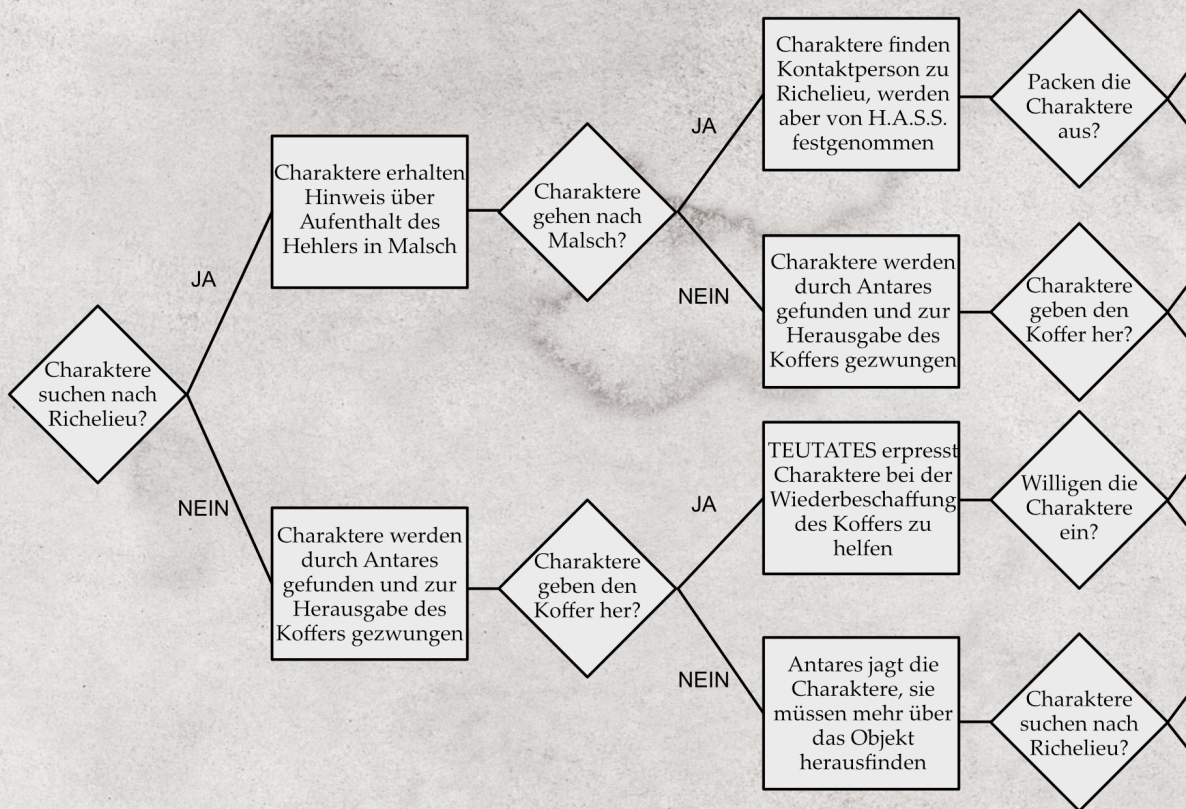
Der Weg eines Rollenspielabenteuers hat manche Ähnlichkeit mit dem Drehbuch eines Films. Wie in einem Drehbuch haben wir Szenen, Handlungen und beteiligte Schlüsselfiguren. Entscheidungen der Schlüsselfiguren sind durch den Spielleiter vorherbestimmt und formen damit einen Teil des Geschehens. Der große Unterschied zum Drehbuch liegt darin, dass ein Drehbuchautor eine totalitäre Herrschaft über das Geschehen des Films besitzt, während der Spielleiter nur ein Beteiligter mit Lenkungselementen ist. Am Ende des Tages, während dem Spielen des Rollenspielabenteuers, schreiben die Spieler und ihre Charaktere ihr eigenes Drehbuch. Wie also soll sich der Spielleiter auf den Weg vorbereiten?

Um als Spielleiter auf die Entscheidungen der SCs zu reagieren und einen passablen und logischen Weg für das Abenteuer zu finden, gibt

es zwei Möglichkeiten; den langen, sicheren und den kurzen, gefährlichen Pfad. Kommt dir das bekannt vor? Aber ich will ganz ehrlich sein, es gibt noch einen 3. Weg, der ziemlich in der Mitte der ersten beiden liegt. Nennen wir ihn, den moderaten und teilweise unsicheren Weg. Klingt nicht sexy, ist aber so.

Weg der Kausalkette (der lange und sichere Weg)

Egal was die SCs tun, am Ende ist es immer eine Aktion, auf welche die vom Spielleiter kontrollierte Rollenspielwelt mit einer Reaktion antwortet. Umgekehrt kann auch die Welt eine Aktion starten, auf welche die SCs reagieren müssen. Dies bedeutet nichts anderes, als dass die Handlungen der Spieler zu einem gewissen Grad vorhersehbar sind. Nehmen wir unser oben beschriebenes Beispiel:



Diese sehr feingliedrige Darstellung einer Kausalkette soll verdeutlichen, wie jede Entscheidung der Charaktere das Spielgeschehen beeinflusst und wie der Spielleiter mit einer neuen Szene darauf reagieren könnte. In den meisten Abenteuern ist eine derart feingliedrige Aufschlüsselung der Handlungsstränge nicht notwendig. Es reicht, die bedeutenden Entscheidungen des Abenteuers mit einer Kausalkette auszuarbeiten. Manchmal bilden sich sogenannte Loops, also Wiederholungsschleifen. Das ist kein Problem, solange die Charaktere wieder aus der Schleife herausfinden und keinen Infinity-Loop daraus machen.

Das Beispiel zeigt, dass die Orchestrierung eines gesamten Rollenspielabenteuers durchaus mit viel Arbeit verbunden ist. Es wird aber auch deutlich, wie problemlos der Spielleiter auf Entscheidungen der Charaktere mit einer Kausalkette reagieren kann. Für Spielleiter mit wenig Spielleitungserfahrung und außereichend Zeit ist der Weg der Kausalkette daher die bessere Wahl.

PROs	CONs
gut strukturiertes Abenteuer	Vorbereitung mit hohem Zeitaufwand
schnelle Reaktion auf Charakteraktionen	Betrachtung vieler Alternativen, die vermutlich niemals benötigt werden
hohe Sicherheit beim Spielleiten	Kenntnis über die Spieler sinnvoll
Minimierung von Spielleiterfehlern	
auf das Wesentliche konzentrieren	
wenig Spielleitererfahrung nötig	

Weg der Improvisation (der kurze und gefährliche Weg)

Wohl den Spielleitern, welche die Kunst der Improvisation beherrschen! Das Improvisieren eines Rollenspielabenteuers bedeutet während der Session sich Situationen, Schlüsselfiguren und Szenen auszudenken, statt diese im Vorfeld durchdacht und niedergeschrieben in petto zu haben. Der klare Vorteil ist die kurze Vorbereitungszeit und als Material reicht zumeist ein simpler OnePager. Ich habe schon viele

Spielleiter erlebt, die ganze Abenteuer während der Rollenspielsession aus dem Boden stampfen. In wirklich wenigen Fällen war ich begeistert über die Fähigkeit, sich eine Story, Szenen und Horden von NSCs einfach aus den Fingern saugen zu können. Diese Fähigkeit zur Improvisation ist ein wahres Talent, bei dem Spielleiter Erfahrungen von Büchern, Serien und Filmen einfließen lassen und im Copy-Paste-Verfahren eine Spielwelt aus verschiedenartiger Prosa zusammenstellen. Gut, hin und wieder erkennt man den einen oder anderen Charakter wieder, aber es ist trotzdem gut gespielt. In den meisten Fällen des improvisierten Spielleitens spürte man als Spieler, dass der Spielleiter sich nicht vorbereitet hat und das ganze Abenteuer on the fly entwickelt. Häufige Probleme sind Ungereimtheiten bis hin zu offensichtlichen Spielleiterfehlern, die Outgame zu allerlei Diskussion führen können. Orte, Situationen und Schlüsselfiguren wirken zu vertraut aus aktuellen Serien, Storylines dreist geklaut. Dieses Fehlen von Fantasie, gepaart mit den Erwartungen an Genres und Klischees kreieren keine gute Rollenspielatmosphäre. Nur weil ich ein SciFi RPG spiele, muss ich nicht in jedem Abenteuer eine verdammte waffenstrotzende Monster-Raumstation in die Luft jagen. Weil die Improvisation von Rollenspielabenteuern eine echte Kunst darstellt und selbst vielen altgedienten SLs das notwendige Improvisationstalent fehlt, mir übrigens auch, ist diese Art des Spielleitens keinem unerfahrenen Spielleiter zu empfehlen.

PROs	CONs
wenige Vorbereitungszeit	wenig strukturierte Abenteuer
schnelle Reaktion auf ungewöhnliche Charakteraktionen	hohe Konzentration während dem Spielen
kein Wissen über die Spieler notwendig	viele Ungereimtheiten bei Details
	Spielleiterfehler sehr wahrscheinlich
	flache oder geklaute Schlüsselfiguren
	weniger Zeit auf SCs einzugehen

Weg des Impro-Theaters mit Drehbuch (der moderate und teilweise unsichere Weg)

Hast du nicht die Zeit ein Abenteuer auf Basis einer Kausalkette vorzubereiten und auch Schwierigkeiten deine Gruppe durch ein vollständig improvisiertes Abenteuer zu leiten, gibt es noch eine weitere Option, welche mein persönlicher Favorit ist.

Nachdem du den Hintergrund ausgearbeitet hast, die Konflikte analysiert, die Schlüsselfiguren und ihre Motivationen gesetzt und eine gute Motivation für die Spielercharaktere identifiziert hast, beginnst du die *checkpoints* und *possibility points* des Abenteuers zu entwickeln. Was ist das denn?

Checkpoints

Es gibt Ereignisse in deinem Abenteuer, die einfach passieren müssen. Ohne sie startet das Abenteuer gar nicht erst, kann nicht weitergeführt werden oder will nicht enden. *Checkpoints* haben eine feste Reihenfolge und könne nicht beliebig im Abenteuer liegen. Stell sie dir wie eine Checkliste vor, die du von oben nach unten abhakst. Diese Meilensteine sind von den Charakteren nicht (oder kaum) veränderbar. Im besten Falle kann der Ausgang des *checkpoints* auf wenige, klar definierte Wege hinauslaufen. Damit behältst du stets die Kontrolle über das Abenteuer und bist zu keinem Zeitpunkt gezwungen, das Drehbuch des Abenteuers vollständig ändern und improvisieren zu müssen. Von diesen *checkpoints* sollte es nicht zu viele geben, weil du sonst in sogenanntes *railroading* abrutschst. D.h. die Spieler und ihre Charaktere haben das Gefühl wie in einem Zug auf Schienen durch das Abenteuer zu fahren, ohne dass ihre Entscheidungen einen Einfluss auf das Abenteuer haben. Kreiere deshalb nur so viele *checkpoints* wie unbedingt nötig und so wenige wie möglich. Der Rest des Abenteuers wird durch sogenannten *possibility points* gefüllt.

Possibility points

Dies sind optionale Geschehnisse, die passieren können aber nicht müssen. Es bleibt den Charakteren und dir überlassen, ob sie diesen *possibility points* folgen und wie sie diese Ereignisse meistern. Damit erreichst du ein hohes Gefühl der Freiheit für die Spieler und ihre Charaktere, ohne in sogenanntes *sandboxing*

abzurutschen. Also dem Gefühl, dass die Spieler und ihre Charaktere wie kleine Kinder in einem Sandkasten spielen, alles tun können was sie wollen und ohne jede Struktur das Abenteuer lösen müssen. Übertrieben gesagt hat der Spielleiter beim *sandboxing* keinen Plan wie das Abenteuer ablaufen wird, und ermutigt die Spieler ihren ganz eigenen Weg zu finden. Er reagiert nur auf deren Aktionen. *Sandboxing* führt oft dazu, dass Spieler den roten Faden verlieren und sich in einer Unendlichkeit von Möglichkeiten verlaufen. Das kann sehr schnell zu Frustration führen.

Nehmen wir wieder unser TEUTATES-Abenteuer als Beispiel:


Checkpoints:

1. Fahrt in einem Autotaxi, bei dem die Charaktere den TEUTATES TKA-Prozessor zugeschoben bekommen
2. Eine Begegnung, welche den Charakteren vor Augen führt, dass sie wegen des Prozessors verfolgt werden.
3. Eine Person finden, die den Charakteren sagen kann, wer Richelieu ist und wo sie ihn finden können
4. Richelieu finden und den Gegenstand loswerden oder den Gegenstand an TEUTATES/Antares/H.A.S.S. zurückgeben

Possibility points:

- Suche nach einem Ingenieur, der den Charakteren sagen kann, was diese Platine überhaupt ist.
- Eine Falle durch Antares, in welcher eine Kontaktperson den Charakteren vermeintlich helfen will Richelieu zu finden, um ihnen den Prozessor abzunehmen.
- Ein Gefecht mit Antares, H.A.S.S. oder TEUTATES um die Gefahr zu verdeutlichen, in welcher sich die Charaktere befinden
- Eine Verhandlung um die Herausgabe des Gegenstandes mit Antares, TEUTATES oder H.A.S.S.

Die hier gezeigten *checkpoints* müssen in dem TEUTATES-Abenteuer passieren. Ohne sie würde das Abenteuer nicht starten, hätte keinen roten Faden oder würde zu keinem echten Ende kommen. Dabei kann das Ende aber durchaus



variabel gehalten werden wie Punkt 4. zeigt. Wir wollen den Charakteren nicht vorschreiben, ob sie den Prozessor zu Richelieu bringen oder an TEUTATES, Antares oder H.A.S.S. geben. Das ist und bleibt ihre Entscheidung.

Die *possibility points* sind hingegen optionale Geschehnisse, welche durch die Charaktere oder den Spielleiter ausgelöst werden können. Hat der Spielleiter diese wahrscheinlichen Ereignisse vorbereitet und deren Auswirkung auf das Abenteuer durchdacht, hält sich die Notwendigkeit für Improvisation in Grenzen.

Stehen alle *checkpoints* fest, die du für ein erfolgreiches Durchqueren deines Abenteuers benötigst, legst du einen dünnen aber sichtbaren roten Faden in die *checkpoints* und am besten auch in die *possibility points*. Damit gehst du auf Nummer sicher, dass deine Gruppe sich nicht frustriert im Abenteuer verrennt. Ob du diese roten Fäden wirklich ausspielt, bleibt dir überlassen. Sind die Spieler und ihre Charaktere bereits auf dem richtigen Weg und brauchen den roten Faden nicht, lass ihn einfach ungenutzt liegen.

In meinen Abenteuern sehen die *checkpoints* und *possibility points* ungefähr so aus:

DER KOFFER (Checkpoint 1)

Die Charaktere befinden sich in einem Autotaxi auf der Fahrt in den Stadtteil Steinmauern, um einem Gerücht über verschwundene Abnos nachzugehen. Auf Höhe von Lautenburg und der Brücke über den Rhein kommt es plötzlich zu einem Stau. Das ist kein ganz ungewöhnliches Ereignis aber dennoch selten. Plötzlich ertönen Schüsse von außen, welche durch die gute Geräuschkämmung des Autotaxis größtenteils absorbiert werden [*Wahrnehmung*-Test 5+(1)]. Die Tür des Autotaxis wird aufgerissen und ein Mann in hellblauem Anzug blickt die Charaktere mit ernster Mine an. Ein großer Blutfleck beginnt das hellblaue Sakko in Bauchhöhe langsam in tiefes Rot zu färben. Das sieht sehr nach einer Schusswunde aus. Er stellt einen silbernen Metallkoffer in den Innenraum des Autotaxis, blickt die Charaktere grimmig an und sagt: „Dieses Paket gehört Richelieu! Macht keinen Blödsinn, ich hole es mir wieder.“ Dann schlägt er die Türe zu und rennt davon. Noch bevor die Charaktere angemessen reagieren können, hören sie die lauten Sirenen einer H.A.S.S.-Streife und

der Stau beginnt sich aufzulösen. Das Autotaxi setzt seine Fahrt ungehindert fort und bringt die Charaktere nach Steinmauern, falls sie nicht vorher aussteigen wollen.

DER INGENIEUR (possibility point)

Der TKA-Prozessor ist ein seltenes Stück Technologie, das man nicht alle Tage sieht. Immerhin sind sie dem Militär vorbehalten. Dieser spezielle Prozessor ist zusätzlich ein Prototyp und somit alles andere als offensichtlich zu erkennen. Ein Charakter mit der Fertigkeit *Mechaniker* darf einen wirklich schweren [*Mechaniker (Automaschinen)*-Test 8+(2)] ablegen, um die ungewöhnliche Platine als TKA-Prozessor zu identifizieren. Anderenfalls müssen die Charaktere einen Kenner finden, der sich mit dieser Art von Technologie beschäftigt.

Besitzt ein Charakter das Talent *Schwarzmarktkontakt*, kann er versuchen über diesen Kontakt einen Spezialisten zu finden, der sich mit ungewöhnlicher und verbotener Technologie auskennt. Dort erhält er den Namen Simon Nomis, welcher mit kurioser Technik handelt und den Gegenstand vermutlich identifizieren kann. Er arbeitet in der Unterwelt des Stadtteils Hagenbach, wo man in einer Kneipe namens *Adlerwacht* nach ihm fragen kann. Die *Adlerwacht* ist eine wirklich üble Spielunke am Rheinhafen und die Gestalten dort mehr als zwielichtig. Simon Nomis ist schon seit einigen Wochen nicht mehr in der *Adlerwacht* gewesen, weil er einem dort ansässigen Protegé von Korin Krest Geld schuldet. Dieser hat natürlich ein paar seiner Spitzel in der *Adlerwacht* abgestellt, sollte Simon Nomis dort auftauchen. Als die Charaktere den Namen erwähnen, werden diese sofort hellhörig. Der Wirt beteuert, diesen Namen noch nie gehört zu haben [*Lügen erkennen*-Test 5+(1)] und schickt die Charaktere weg, wenn sie nichts zu trinken bestellen. Nachdem die Charaktere die Kneipe verlassen haben, folgen ihnen die Schläger von Korin Krest [*Wahrnehmung*-Test 4+(2)] und versuchen sie einzuholen.

Schläger: „Hey da! Wir haben gehört ihr sucht Simon. Wollt ihr uns nicht sagen, was ihr von ihm wollt?“

Die Schläger ziehen Messer und werden sehr zudringlich. Sie versuchen, alles aus den Charakteren herauszubekommen, was sie über

Simon Nomis wissen. Erzählen die Charaktere von der Platine, werden die Schläger versuchen ihnen diese abzuknöpfen. Ein perfektes Setting für eine Messerstecherei auf offener Straße.

Schläger von Korin Krest (Anzahl Spieler +1)

KFT	5	Lebenspunkte	5/VG
GES	4	Ausdauer	25
PER	3	Panzerung	2
GST	3	Gehen (m)	8
MCH	3	Rennen (m)	40

Waffe	Reich.	Schaden
Kampfmesser	1 m	KRAFT+1(S-KIN)
Schlagring	1 m	KRAFT(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Nahkampfwaffen (Stichwaff.)	5
Unbewaffnet (natürl. Waffen)	5
Abwehr	5
Ausweichen	4

Charakter
Die Schläger von Korin Krest sind in der Überzahl und fühlen sich deshalb besonders stark. Sobald sie aber schwere Verluste erleiden, wird sich der Rest von ihnen schnell zurückziehen.

Ist der Kampf beendet und die Charaktere verlassen den Schauplatz, kommt plötzlich der Wirt der *Adlerwacht* auf sie zu. Scheinbar ist er ihnen auch gefolgt. Er fragt die Charaktere, ob sie einen Auftrag für Simon Nomis haben. Falls ja, gibt er ihnen eine Telefonnummer, unter der sie ihn erreichen können.

Während die *checkpoints* den Charakteren relativ wenige Freiheitsgrade lassen, sind die *possibility points* ein wichtiges Rollenspielelement, in welchem die Charaktere praktisch jede Freiheit besitzen. Auf diese relativ einfache Weise kannst du die Extreme *railroading* und *sanboxing* gut umschiffen und generierst Abenteuer, die einfach und ohne viel Improvisation zu meistern sind, aber gleichzeitig viele Freiheiten bieten. Scheu dich nicht *possibility points* zu entwickeln, die vielleicht niemals zum Tragen kommen. Selbst diese helfen dir, deiner Welt und deinem Abenteuer mehr Tiefe zu verleihen. Oft kannst du ungenutzte *possibility points* in leicht abgeänderter Form wieder in ein anderes Abenteuer

übernehmen. Es geht also nur selten etwas verloren.

Später, wenn du mehr Erfahrung als Spielleiter gewinnst, wirst du herausfinden, dass gute *checkpoints* auch eine Form der Variabilität besitzen sollten. Die Kunst ist es, dann diese so zu gestalten, dass egal was bei den *checkpoints* als Ergebnis herauskommt, das Abenteuer in sich konsistent bleibt, und die nachfolgenden *checkpoints* sich auf darauf anpassen. Dies sind die sogenannten „variablen *checkpoints*“; aber lass es erstmal ruhig angehen.

13-2 ABENTEUER IN EUROPA


Genug der trockenen Theorie, nun geht es an das Entwickeln deines eigenen Abenteuers. EUROPA INFERNA erlaubt dir eine Vielzahl von Abenteuermöglichkeiten und für die meisten Gruppen wird es nie einen Grund geben, die größte Wehrstadt des Kontinents zu verlassen. Mit über 40 Kilometern Durchmesser und 50 Millionen Einwohnern bietet Europa unzählige Facetten, welche um 5 Gesellschaftsschichten und die gefährvolle Unterwelt der Stadt erweitert werden. Europa zu erkunden, bedeutet die Heimat deiner SCs kennenzulernen und auch wenn der Ruf nach dem Rest der im Nebel des Vergessens liegenden Welt groß sein mag, lass es auch hier langsam angehen.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Es wird sicherlich nicht deine erste Frage sein, wenn du ein Einführungsabenteuer entwickelst, doch früher oder später musst du dich mit folgendem Problem beschäftigen: Wie bringe ich meine Charaktere in das Abenteuer?

In mittelalterlichen Fantasy Rollenspielen wundert es uns kaum, dass Menschen von Zuhause aufbrechen, ihr ganzes Leben und ihre Familie hinter sich lassen, um Abenteurer zu werden. Mit dem wahren Mittelalter hat das wenig zu tun, denn die Menschen waren damals mit ganz alltäglichen Fragen des Überlebens beschäftigt. Trotzdem erscheint es uns nicht unrealistisch.

Rollenspiele mit einem near future setting wie EUROPA INFERNA liegen viel näher an unserer eigenen Lebensweise und wie viele Menschen kennen wir, die ihr ganzes Leben aufgeben, um Abenteurer zu werden? Vermutlich wenige.



Dabei haben wir mit unseren modernen Fortbewegungsmitteln, Englisch als vielverstandene Universalsprache und den geringen globalen Reisebeschränkungen viel bessere Voraussetzungen als Entdecker. Das klingt paradox, ist aber so. Wie also bringe ich als Spielleiter ganz normale Menschen dazu, sich in ein Abenteuer zu begeben? Andere Rollenspielsysteme mit vergleichbaren Hintergründen haben auf intelligente Weise aus der Not eine Tugend gemacht. Die SCs gehören grundsätzlich zu einer Berufsgruppe oder Kaste, in deren Leben Abenteuer üblich sind. Auf diese Art kann sich der Spielleiter die oben gestellte Frage sparen. Ihr habt sicherlich bereits festgestellt, dass EUROPA INFERNA euch alle Möglichkeiten zur Charakterentwicklung bieten möchte, eine Chance, ohne schwerwiegende Einschränkungen zu spielen, was ihr wollt. Das ist die Essenz von EUROPA INFERNA. Deshalb fangen wir jetzt nicht damit an, euch einen Beruf vorzuschreiben oder zwingen euch, einer festgelegten Bestimmung zu folgen. Für diese Freiheit musst du dir als Spielleiter aber die Frage stellen, wie du normale Menschen zu Abenteurern machst. Keine Sorge, wir helfen dir dabei.

Es gibt viele Möglichkeiten, die SCs deiner Gruppe in ein Abenteuer zu bringen, selbst wenn sie ein Jedermann sind. Welche Taktik sich dafür am besten eignet, ist natürlich stark vom Hintergrund deines Abenteuers und den Charaktergeschichten abhängig. Hast du hauptsächlich Charaktere in der Gruppe, die in der Welt des Verbrechens verankert sind, kannst du dieses Milieu für den Einstieg nutzen. Sind die SCs hingegen alle unbescholtene Bürger, brauchst du einen anderen Aufhänger für den Abenteuerstart. Mit den folgenden Startideen ins Abenteuerleben wirst du nicht viel falsch machen:

Das Geheimnis

Die SCs sind Zeuge einer seltsamen Situation, welche sie zum Nachdenken bringt. Beim Versuch herauszufinden, was dort geschehen ist, werden sie in ein Netz aus Geheimnissen und Verschwörungen katapultiert, in welches sie immer weiter absteigen und ohne es zu merken Teil des Abenteuers werden. Das Geheimnis ist ein guter Abenteurereinstieg, weil er die

Charaktere dazu motiviert, das Abenteuer zu suchen. Auf diese Weise musst du sie nicht mit der Nase darauf stoßen.

Die Organisation


Die SCs sind Mitglieder der gleichen Organisation und erhalten aus den höheren Ebenen ihre Aufträge. Diese effektive Möglichkeit macht es dir als Spielleiter leicht, Abenteurereinstiege zu entwickeln, allerdings kann sie auch Charakterkonzepte zerstören. Sprich deshalb vor Charaktererschaffung mit den Spielern, ob die Mitgliedschaft bei dieser Organisation ein Problem für ihre Charakteridee darstellt. Organisationen gibt es viele in Europa; Antares, Korin Krest, ReliefpfeileR, Talos, ein einfacher Buch- oder Kulturclub etc. Die Charaktere könnten für das gleiche Wirtschaftskonglomerat arbeiten, z. B. TEUTATES, MINERVA, HELIOS usw. Sie könnten auch gerade ihren Wehrdienst bei SCH.IL.D oder SP.E.ER ableisten. Denk daran, die Mitgliedschaft muss nur für den Abenteurereinstieg halten.

Was man für Geld nicht alles tut...

Die Charaktere sind abgebrannt und benötigen dringend Geld. Dies funktioniert vor allem dann, wenn du ausschließlich Charaktere aus der Arbeiter und Unterschicht hast. Gib ihnen die Möglichkeit, sich gutes Geld in kurzer Zeit zu verdienen und führe sie dabei in das Abenteuer ein. Du könntest sie z. B. einen Kopfgeldauftrag der Allianz für Gerechtigkeit spielen lassen, bei dessen Erfüllung sie in das Abenteuer stolpern. Hast du ein oder zwei wohlhabendere Charaktere dabei, könnten diese das Kopfgeld bei der Allianz ausgesetzt haben, jedoch mit der Bedingung, dass sie der Jagd beiwohnen dürfen.

und alle für einen!

Etwas subtiler ist der Weg über Freunde zu gehen, welche dringend Hilfe benötigen. Jeder Charakter hat von Beginn an Freunde, welche natürlich auch auf den Charakter zukommen können. Sie haben ein scheinbar kleines Problem, welches sich im Nachhinein als Beginn des Abenteuers herausstellt. Dieses Element funktioniert besonders dann, wenn die Charaktere der Gruppe sich bereits kennen.



Ins kalte Wasser

Auch dieser Klassiker altgedienter Rollenspielabenteuer hat hin und wieder seine Daseinsberechtigung. Du lässt den Charakteren gar nicht die Wahl, sich dem Abenteuer zu entziehen, sondern schmeißt sie mitten hinein und machst ihnen klar, dass sie ohne das Abenteuer zu lösen, nicht aus der Bredouille herauskommen. Dieses Element ist effektiv und vor allem sehr zeitsparend, allerdings nicht besonders motivationsfördernd. Anstatt den Spielern und Charakteren das Abenteuer schmackhaft zu machen, zwingst du sie dort hinein. Manchmal kann dieses Element wirklich hilfreich sein, gerade wenn die Gruppe sehr heterogen und intern uneins ist. Nutze diesen Einstieg nur, wenn er für das Abenteuer passt.

Das Verbrechen

Eine Abwandlung von *Ins kalte Wasser* ist *Das Verbrechen*. Die Charaktere werden Zeuge eines Verbrechens, in welches sie eingreifen müssen, um ihren moralischen Werten zu genügen. Ihr Handeln bringt sie jedoch in große Schwierigkeiten und die Lösung des Abenteuers bildet den gesuchten Ausweg. Alternativ können sie unschuldig verdächtig werden und müssen im Laufe des Abenteuers ihre Unschuld beweisen. Ein absoluter Rollenspielklassiker.

Was für ein Zufall...

Die Spieler und ihre Charaktere kommen in eine zufällige Situation, welche schließlich zum Abenteuer führt. Dieser einfache Weg ist oft effektiv, wirkt dafür aber plump und kann bei zu viel Zufall auch eine Falle oder Verschwörung vermuten lassen. Aber warum nicht? Im Hintergrund könnte eine Organisation oder Person die Fäden spinnen und den scheinbaren Zufall absichtlich inszeniert haben.

4 Charaktere und 1 Erbfall

Die Charaktere werden von einem Nachlassverwalter angeschrieben, welcher ihnen mitteilt, dass ein weitentfernter Verwandter verstorben ist und die SCs als gesetzlich berechnete Erben einen Teil des Vermögens erhalten. Das Erbe enthält ein geheimnisvolles Rätsel, welches es zu lösen gilt. Diese Methode ist eine Kombination aus *Das Geheimnis* und *Was für ein Zufall...* Natürlich kann hinter dem Erbfall

auch eine Organisation stecken, welche versucht, die Charaktere aus ganz anderen Gründen zusammenzuführen. Dies eliminiert zumindest einen Teil des Zufalls.

KAMPAGNE VS. MONSTER OF THE WEEK

In den frühen Rollenspielsystemen waren gekaufte Abenteuer oft wie die Folgen von Serien aufgebaut. Jedes Abenteuer führte die Charaktere in eine einzigartige Situation und Umgebung, welche in keinem Zusammenhang mit den vorherigen Abenteuern stand (*Monster of the Week*). Erst etwas später entwickelte sich die Idee von Kampagnen, in welchen alle Abenteuer Teil eines großen Ganzen sind. Sowohl in der Literatur als auch der Serienwelt von heute sind durchgängige Storylines und Charaktergeschichten der Standard geworden. Wie in einer Kampagne entwickelt sich die Geschichte mit jedem neuen Buch und jeder Folge, um schließlich im Serienfinale zu fulminieren. Auch *EUROPA INFERNA* ist eher für das Entwickeln von Kampagnen gedacht, was es dir als Spielleiter schließlich erleichtert, die Charaktere zu fortführenden Abenteuern zu animieren. Falls du noch nie eine Kampagne geschrieben hast, geben wir dir hier ein paar Ideen dafür:

Intrigen

Starte mit etwas Einfachem und steigere dich mit jeder neuen Kampagne. Ein ganz einfacher und solider Aufhänger ist eine gute Intrige. Die europäische Politik ist voll damit und es gibt unzählige Möglichkeiten, die Spieler in dieses Netz aus Lügen und Hinterlist zu führen. Die Situation zwischen Adel und Politik ist mehr als angespannt. Theobald von Albrecht, der rechtmäßige Thronerbe des Kaiserreiches, entwickelt hinter den Kulissen von prachtvollen Feiern und Festen einen Plan zur Rückkehr der Monarchie. Mit dieser Vorstellung ist er nicht alleine, denn viele Adlige sehen einen vermeintlichen Verfall der Gesellschaft, an dem sie keineswegs unbeteiligt sind. Mit der Reichsgarde, einer jungen Avantgarde adliger Emporkömmlinge hat sich bereits eine kleine Armee gebildet, die über unvorstellbare Ressourcen verfügt. Das perfekte Instrument für einen guten alten Coup d'État.

H.A.S.S.

Die Schutzmacht Europas ist genauso dunkel und verbrecherisch wie es ihre Erscheinung vermuten lässt. Die wahren Gründe für ihre Gräueltaten gegenüber Abnos basieren jedoch auf durchaus wahren Fakten. H.A.S.S. ist bewusst, dass es Mächte in dieser Welt gibt, die zu einer stetigen Transformation der menschlichen Natur und Gesellschaft führen und unternimmt alles, wirklich alles, um diesen Prozess aufzuhalten und vielleicht sogar umzukehren. Sich mit H.A.S.S. Anzulegen, bedeutet nichts anderes als das Europäische Reich an seinen verrotteten Grundfesten anzugreifen, unaussprechliche Wahrheiten zu entdecken und vielleicht die Welt zu einem besseren Ort zu machen.

Krieg!

Auf dem alten Kontinent ist Krieg allgegenwärtig und an nicht wenigen dieser Konflikte ist Europa aktiv beteiligt. Die Bevölkerung bekommt eine gut gefilterte und auf Besorgnislosigkeit getrimmte Version der Wahrheit zu hören. Schlechte Nachrichten von zerstörerischen Niederlagen bleiben hingegen in der Kommunikationskette stecken. Wrotislava ist keine Stadt der Heiligen, doch ihre Bevölkerung ist genauso unschuldig wie die nichts ahnenden Europäer. Die Fäden werden auf den höchsten Ebenen gezogen und beschwören einen Vernichtungskrieg, den im besten Falle eine Seite gewinnen kann.

Die Norsk strömen aus den nördlichen Landen herab und drohen jeden Tag mit der Einnahme Marburgs. Sollte dieser strategische Brückenkopf fallen, steht das Reich von einer kaum zu erahnenden Katastrophe. Deine Charaktere können einen bedeutenden Aspekt dieser Geschichte spielen und das Reich vor dem Untergang bewahren oder die Schatten der europäischen Militärführung aufdecken.

Auch die großen Wirtschaftskonglomerate Europas stehen in einem ständigen Kampf um Technologie, Marktmacht und Preise. Sie zahlen gutes Geld für Wirtschaftsspionage und schrecken nicht davor zurück, ihre Gegner mitten ins Herz zu treffen. Hinter diesen gesichtslosen Kommerzriesen stecken die gefährlichsten Gegner der Welt; die Ewigen. Treten die Charaktere in den Dienst des einen, beginnen sie ein Spiel mit dem Feuer.

Calus


Was wäre klassischer, als die Welt vor dem Untergang zu retten. Zugegeben, es gibt zwei Gründe, aus denen unsere Transzendenz vernichtet werden könnte, aber man muss sich ja nicht um alles kümmern. Calus, der dunkle Herrscher OBLIVIONIS manipuliert seit Jahrtausenden die Geschicke der Menschen, um die Leere INANIS über alle Formen der Existenz zu bringen. Seine dunklen Armeen agieren im Hintergrund, um das unbegreifliche Wesen Calus auf unsere Welt zu holen. Ihre Vorbereitungen sind weit fortgeschritten, und wenn der dunkle Herrscher diese Welt betritt, endet das Leben wie wir es kennen. Sind deine SCs dazu in der Lage, sich mit den Anbetern Calus, den Aposteln der Leere bzw. der Xenoistischen Kirche zu messen?

Die Katastrophe

Für die Menschen Europas kam der Untergang 1899 durch den gewaltigen Vulkan Monte Inferna zustande. Was würden sie wohl sagen, wenn die Wahrheit bekannt würde. Begeben sich deine SCs auf die Suche nach dem wahren Grund der Katastrophe, machen sie sich gewaltige Feinde. Die Ewigen werden nicht zulassen, dass die Wahrheit über sie und das Sphärentor bekannt wird, doch es gibt auch machtvolle Unterstützer auf der anderen Seite. Wenn es überhaupt eine Möglichkeit gibt, Reichsmarschall Heinrich Böhmetz, seinen Zögling Kantus von Krähenfels und H.A.S.S. auf die Seite der SCs zu bekommen, dann ist es die Offenlegung der Ewigen, ihrer finsternen Pläne und den wahren Grund für die Katastrophe.

Das Erbe

Noch deutlich gefährlicher ist die Wahrheit um die Kinder IMMORTALUS und ihre Bedeutung für die Erschaffung der *Mutatis* und *Diabolus*. Das Erbe dieser anderen Transzendenz gehört zu den größten Geheimnissen der Welt und weder die Ewigen wollen dieses Mysterium lüften, noch will H.A.S.S. ein Bekanntwerden der wahren Gründe für die Abnos. Begeben sich die SCs auf die Suche nach der Wahrheit hinter den unvorstellbaren Kräften der Paraphysiologie stehen sie alleine auf weiter Ebene im größten Gewittersturm des Jahrtausends. Doch wer weiß, mache Menschen lieben es das Unmögliche zu erreichen.



Sphärentor

Darf es noch ein bisschen mehr sein? Die ultimative Herausforderung ist das gewaltige und zerstörerische Sphärentor, welches im Jahre 1899 teilweise aufgestoßen wurde und seit dieser Zeit die Welt verheert. Nicht nur die Kräfte des dunklen Herrschers Calus gelangen durch diesen Riss der Dimensionen auf unsere Welt, auch die rohen Gewalten der Sphären. Sie drohen unsere Transzendenz zu vernichten und das kosmische Band der Zeit zu zerreißen. Gelingt es den SCs hinter das Geheimnis des Sphärentors zu kommen, einen Schlüssel zu finden und das Sphärentor zu versiegeln, haben sie wahrhaftig die Welt und vermutlich den gesamten Kosmos vor dem Untergang bewahrt.

Was auch immer du als Kampagnenidee wählst, wird deine Spieler und ihre Charaktere für eine lange Zeit beschäftigen. Wähle also weise. Die Entwicklung einer Kampagne beinhaltet eine Sammlung von zahlreichen Abenteuern, welche aufeinander aufbauen und mit jedem Schritt einen tieferen Einblick in das wahre Kampagnenziel gewähren. Wenn du davon ausgehst, dass deine Spieler 4 Spielsessions pro Abenteuer benötigen, sind es ca. 25 Abenteuer bis sie Stufe 21 und damit eine wahrhaft erhabene Stufe erreichen. Spielt ihr jede Woche EUROPA INFERNA sind das fast 2 Jahre Outtime.

Bevorzugen deine Spieler die klassischen Monster of the Week Abenteuer, versuche sie im Lauf der Geschichten an eine Organisation anzuschließen, welche ihnen regelmäßige Aufträge gibt. Dies erleichtert es dir als Spielleiter erheblich Gründe für den Einstieg ins Abenteuer zu finden. Antares, Korin Krest und Talos sind gute Anlaufstellen für konstante Aufträge, die jedes Mal einzigartig und vollständig unabhängig sein können. Oder erfinde einfach eine eigene Organisation. Es ist deine Welt!

13-3 ABNOS

Sapiens können zu machtvollen Individuen werden, denn im Vergleich zu *Mutatis* und *Diabolus* müssen sie sich auf kein Attribut fixieren oder horrenden Summen an Lernpunkten für paraphysiologische Kräfte ausgeben. Ihre Spezialität sind Talente, Fertigkeiten und Technologie. Sie werden sich jedoch niemals

innerhalb von Sekunden in ein übernatürliches und nahezu unzerstörbares Wesen verwandeln. Dies bleibt *Mutatis* und *Diabolus* vorbehalten.

Einen Abno zu spielen, heißt einerseits bei Charaktererschaffung Punkte zahlen zu müssen und zumeist mit einer niedrigeren Gesellschaftsschicht zu beginnen. Doch die Abnos zahlen noch einen Preis für ihre unsagbaren Kräfte; sie werden verfolgt.


Europa ist ein Überwachungsstaat, der seine Kameras, Mikrofone und Spitzel an jeder Straßenecke positioniert hat. Nicht jede Wohnung ist verwandt und nicht jeder Nachbar ein gnadenloser Abnohasser. Aber dennoch leben *Mutatis* riskant, wenn sie ihre Kräfte einsetzen und sollten sie nicht registriert sein, werden sie mit der gleichen Härte verfolgt wie die *Diabolus*. Spieler, die sich für einen *Diabolus* entscheiden, sollten wissen, dass sie zwar unglaublich mächtige Individuen werden können, aber auch einen Status als Freiwild haben. Sie besitzen keine Menschenrechte und wehe dem *Diabolus*, der in die Hände von H.A.S.S. gerät. Gruppen wie *Sapiens Sieg!* machen sich ein Spaß aus der Jagd nach nichtregistrierten *Mutatis* und *Diabolus*. Für diese Menschen gibt es keine Gerechtigkeit auf den Straßen Europas.

Als Spielleiter ist es nicht deine Aufgabe deine *Mutatis* und *Diabolus* SCs unablässig zu verfolgen, doch gleichzeitig musst du ihnen vor Augen führen, was die Zurschaustellung von paraphysiologischen Kräften bedeutet. Selbst registrierte *Mutatis* leben gefährlich, wenn sie das tun, doch wenn ein *Diabolus* gesichtet wird, sind die gnadenlosen Spezialeinheiten von H.A.S.S. nicht weit entfernt. Mache deinen Spielern klar, dass eine Verwandlung auf offener Straße und in der Gegenwart von Kameras lebensgefährlich sein kann und lasse sie hin und wieder die Nachteile ihrer Charakterwahl spüren.

13-4 LIGHT VS. DARKNESS

Machen wir keinen Hehl daraus, EUROPA INFERNA ist eine Dystopie. Unsere Vorstellungen von Moral und Gerechtigkeit haben auf den Straßen Europas nichts verloren, denn wenn die Welt einmal untergeht, ändern sich viele Dinge. Meistens nicht zum Besseren.

Manche Gruppen lieben es in düsteren Welten zu spielen, bei denen jeder Mensch mit Idealen einem Helden gleichkommt, während andere



Gruppen bei zu viel Finsternis schnell den Spaß verlieren. Als Spielleiter bleibt es dir überlassen, wie viel Finsternis du durch die engen Gassen und tiefen Häuserschluchten Europas fließen lässt. Achte aber immer darauf, dass auch die fröhlichen, heldenhaften Gemüter deiner Gruppe Spaß beim Spielen haben. Vergiss nie, Rollenspiel ist ein Spiel und Spiele wurden erfunden, um Spaß zu machen.

Stellst du fest, dass deine Spieler durchaus mit dem düsteren Genre klarkommen, zieh langsam die Zügel an und verwandle EUROPA INFERNA in die dystopische, dunkle und schattenregierte Welt, als welche sie gedacht ist. Ohne Dunkelheit kann es kein Licht geben und ohne Licht gibt es keine Hoffnung.



14 KURZABENTEUER: DUNKLER ALS FINSTERNIS

DUNKLER ALS FINSTERNIS

DUNKLER ALS FINSTERNIS ist ein Einstiegsabenteuer für Charaktere der Stufe 1. Es wurde für eine kurze Schnupper-session geschrieben und soll Spielleiter und Spielern dabei helfen zu entscheiden, ob EUROPA INFERNA das richtige Rollenspiel für sie ist. *Dunkler als Finsternis* ist kein Kampagnenaufakt, kann aber als solcher verwendet werden (siehe Ende des Abenteuers).

Für neue und weniger erfahrene Spielleiter sei an diesem Punkt gesagt, dass *Dunkler als Finsternis* kein typisches Beispielsabenteuer für EUROPA INFERNA ist. Es wurde für eine kurze Schnupper-Session geschaffen, welche man an einem Tag mit Freunden oder auf einer Rollenspiel Convention mit Fremden spielen kann. Daher ist das Abenteuer zu Beginn komplettes *railroading* (siehe vorheriges Kapitel), lässt ab der Mitte die Zügel etwas lockerer, um am Ende dann sehr frei zu werden. Wir haben uns für dieses Abenteuer entschieden, weil es mit großer Wahrscheinlichkeit das erste Mal ist, dass ihr EUROPA INFERNA spielt. Deine Spieler kennen die Welt noch nicht, ihre Charaktere kennen sich noch nicht und in dieser Situation ist es ratsam, auf komplexe Lösungsansätze mit unzähligen Freiheitsgraden zu verzichten. Sieh es als rollenspielerischen, interaktiven Einstiegsfilm.

HINTERGRUND


H.A.S.S. experimentiert bereits seit Jahren an Therapien zur dauerhaften Deaktivierung von paraphysiologischen Kräften, doch das Erbe IMMORTALUS und OBLIVIONIS lässt sich nicht so einfach beseitigen. Die aus bekennenden *Mutatis* und *Diabolus* bestehende Untergrundorganisation Talos unternimmt alles, um die Pläne von H.A.S.S. zu durchkreuzen; ein Kampf David gegen Goliath. Nun ist es Talos gelungen eine Substanz namens PAA-1704 aus dem Geheimlabor einer H.A.S.S.-nahen Organisation zu schleusen und wurde dabei entdeckt. Nach einer turbulenten Verfolgungsjagd wird das Talos-Mitglied schließlich in einem Autobus gestellt, in welchem sich auch die Charaktere befinden. Das

Substanzgefäß zerbricht im Kampf und kontaminiert damit alle Beteiligten. H.A.S.S. lässt den Autobus, von Einsatzfahrzeugen und einer Strahlentriebwerksmaschine begleitet, in ein unbewohntes Gebiet umleiten und alle Insassen auf Lastwagen verladen, um sie an einen „sicheren“ Ort zu bringen. Dabei hören die Charaktere in einem Gespräch zwischen zwei H.A.S.S.-Polizisten, dass der Lastwagenkonvoi zu einer Sicherungseinrichtung in Steinmauern gehen soll und die Insassen vermutlich nie wieder das Tageslicht erblicken werden. H.A.S.S. zu vertrauen ist somit keine Option und ein Fluchtplan muss geschmiedet werden.

Der Konvoi passiert die Grenze von Marxzell, dem vermutlich gefährlichsten Ort Europas. Nicht einmal H.A.S.S. wagt sich dort hin. Ein perfekter Rückzugsort für Verfolgte. Die Charaktere verlassen den Konvoi auf Höhe von Marxzell und betreten den verfluchten Stadtteil. Dort lernen sie einen kleinen Teil der Bevölkerung von Marxzell kennen, aber auch die Gefahren, welche in der dunklen Stadt lauern. Mit neu gewonnenen Freunden finden sie einen Untergrundführer, der sie wieder zurück in die Zivilisation bringt. Doch um H.A.S.S. auf Dauer zu entkommen, benötigen Sie eine Heilung für ihren derzeitigen Zustand und einen Beweis für die finsternen Experimente im Auftrag der europäischen Schutzmacht.

KONFLIKT

H.A.S.S. ist in mehr geheime Operationen verstrickt, als man zählen kann, möchte aber nicht, dass Einzelheiten davon in die Öffentlichkeit sickern. Der Diebstahl von Substanz PAA-1704 ist ein massiver Sicherheitsverstoß, denn dieses Mittel steht im Verdacht, unkontrolliert paraphysiologische Kräfte in *Sapiens* wecken zu können und die bestehenden Kräfte von *Mutatis* und *Diabolus* sogar noch zu verstärken. Der gesellschaftliche Sprengstoff in dieser Substanz ist enorm. Es bedeutet nichts anderes, als das theoretisch jeder Mensch in der Lage wäre paraphysiologische Kräfte zu entwickeln. Dieser Umstand könnte die gesamte Weltsicht Europas ins Wanken bringen.



Aus diesem Grund kann H.A.S.S. nicht erlauben, dass die Insassen des Autobusses über das heute Erlebte sprechen und muss alle potenziell „Infizierten“ isolieren, falls Substanz PAA-1704 wirklich paraphysiologische Kräfte in ihnen weckt. Gerüchte über die Fähigkeit jedes Menschen diese Kräfte entwickeln zu können, ist das letzte, was H.A.S.S. auf der Straße hören möchte. Die Charaktere haben dagegen den klaren Wunsch nicht für den Rest ihres Lebens eingesperrt zu werden oder gar im Schatten einer Falschmeldung für immer zu verschwinden. Sie werden daher alles unternehmen, um H.A.S.S. zu entkommen und am Leben zu bleiben.

PROTAGONISTEN & IHRE MOTIVATION

Insassen des Busses

Hauptgefreiter Ulrich Heinrichs (H.A.S.S. Polizist Fachbereich Paraphysiologie)

Der junge H.A.S.S.-Polizist hat das Mitglied von Talos im Bus gestellt und erschossen. Er wurde selbst mit PAA-1704 infiziert. Zu Beginn glaubt er, durch seine Zugehörigkeit zu H.A.S.S. einfach aus der Sache herauszukommen, doch als er selbst anfängt paraphysiologische Kräfte zu entwickeln und sich in einen Wolf verwandelt, ist es vorbei. Ihm ist bewusst, dass er nie wieder zu H.A.S.S. zurück kann und wird zu einem wertvollen Verbündeten für die Charaktere. In der Einsatzbesprechung zu dieser Mission hat er mitbekommen, dass Talos es auf den Entwickler von PAA-1704, Prof. Dr. Franz von Mühren, abgesehen haben könnte, weshalb eine Einheit zu seiner Wohnung in der Hans-Jakob-Allering-Straße in Durlach beordert wurde. Diese scheinbar nebensächliche Information kann später noch sehr bedeutend werden.

Johanna Langenthal (junges Mädchen)

Johanna oder „Jo“ ist eine 15-jährige Jugendliche, die ziemlich unerschrocken aber auch vollkommen unbeholfen wirkt. Für sie ist alles aufregend und der Ernst der Lage kaum zu begreifen. Sie redet ständig über die Kräfte, welche sie hoffentlich entwickeln wird und lässt sich nur von autoritären Persönlichkeiten etwas sagen. Jo filmt die ganze Situation mit ihrem MoFo, was später ein extrem wichtiges Druckmittel für die Charaktere und gegen H.A.S.S. wird. Wenn die Charaktere auf die Lastwagen von H.A.S.S. verladen werden,

werden allen Insassen die MoFos abgenommen. Jo hat allerdings zwei dabei und gibt H.A.S.S. nur eines davon. Jo findet im Datenstrom einen Hinweis über einen desaströsen Busunfall, der heute stattgefunden haben soll und bei dem alle Insassen ums Leben kamen. Der Bus trägt die gleiche Nummer wie der Bus, in dem die Charaktere saßen.

Hans Kammer (Busmechaniker)

Der alte Mechaniker ist an Bord des Busses, um gemeldete, technische Probleme an dem Fahrzeug zu überprüfen. Natürlich gehorcht er allen Befehlen von H.A.S.S., doch er behauptet die ganze Zeit ein schlechtes Gefühl bei der Sache zu haben. Bei ihm entwickeln sich leichte Anzeichen von paraphysiologischen Kräften auf der Stufe eines *Mutatis*. Auch wenn er beim Verhalten von H.A.S.S. ein ganz schlechtes Gefühl hat, will er sich nicht mit der Schutzmacht anlegen.

Clara Gotthold (ältere Dame)

Die 62-jährige Dame kommt aus Durlach und möchte einfach nur nach Hause. Sie ist sehr verängstigt und wagt es nicht Widerstand zu leisten. Versuchen die Charaktere zu fliehen, versucht sie diese zu überreden und ihnen einzureden, dass H.A.S.S. alles in seiner Macht stehende tut, um den Businsassen zu helfen. Sie und Hans Kramer werden keinen Fluchtversuch unternehmen und sie zu überreden ist zwar nicht unmöglich, aber sehr schwierig.


Erwin Dorfner (angeschossener Insasse des Busses)

Bei der versuchten Festnahme des Talos-Mitglieds kam es zu einem Gerangel um die Schusswaffe des H.A.S.S.-Polizisten. Mehrere Schüsse lösten sich und ein Projektil traf Erwin Dorfner im Bauch. Er ist schwer verwundet und benötigt dringend medizinische Hilfe. Ein Fluchtversuch mit einem so schwer Verletzten wird sehr schwierig.

H.A.S.S.

Oberleutnant Karl von Hardorn (Kommissar bei H.A.S.S.)

H.A.S.S. könnte bei diesem Spiel wirklich viel verlieren und hat deshalb einen absoluten Profi mit höchster Aufklärungsquote ins Rennen geführt. Oberleutnant Karl von Hardorn legt mit seinen 38 Jahren einen kometenhaften Aufstieg in



der Schutzmacht hin. Er wurde direkt vom Ressortleiter für Paraphysiologie, Kantus von Krähenfels, rekrutiert und ist über seine Abteilung hinaus für sein ruchloses Vorgehen bekannt. Der Oberleutnant besitzt alle Hintergrundinformationen zu dem Vorfall mit PAA-1704. Hauptgefreiter Ulrich Heinrichs ist einer seiner Untergebenen. Karl von Hardorn muss beim Anblick von Abnos keinen *Furcht-Test* durchführen. Er jagt diese Wesen jeden Tag.

WEITERE CHARAKTERE

Prof. Dr. Franz von Mühren (Wissenschaftler, der Substanz PAA-1704 entwickelt hat)

Die Firma MediOrgano-Labore im Stadtteil Steinmauern ist eine Fassade für illegale Forschungen an *Mutatis* und *Diabolus*. Sie erhalten von H.A.S.S. sowohl finanzielle Unterstützung als auch Testsubjekte für ihre Experimente. Prof. Dr. Franz von Mühren war lange Zeit ein erfolgreicher Hochschullehrer an der Universität Europas, doch nach einem schwerwiegenden Zwischenfall bei dem mehrere seiner Mitarbeiter mit einer tödlichen Substanz in Kontakt kamen, wurde ihm der Abschied nahegelegt. Seine bisherigen Experimente in den Grauzonen der Paraphysiologie machten ihn zum idealen Mitarbeiter für H.A.S.S., welche ihm sofort eine neue Stellung anbot. Seine Abteilung erforscht die Auswirkungen von bioaktiven Blockern auf die Fähigkeiten paraphysiologische Kräfte zu wirken. Das Ziel ist es, eine dauerhafte „Heilung“ für Abnos zu finden. Substanz PAA-1704 ist ein gefährliches Zwischenprodukt, das in der Lage ist die paraphysiologische Kräfte erheblich zu verstärken. Auf diese Weise kann sogar in *Sapiens* das Erbe von IMMORTALUS oder OBLIVIONIS geweckt werden. Würde dieser Umstand in der Öffentlichkeit bekannt werden, könnten viele Menschen auf die Idee kommen, dass Wrotislava mit seiner Einschätzung richtig liegt: *Mutatis* und *Diabolus* sind die nächste Stufe der Evolution. Aus diesem Grund muss das Bekanntwerden von PAA-1704 unter allen Umständen verhindert werden. Er lebt in einer Wohnung in der Hans-Jakob-Allering-Straße in Durlach. Franz von Mühren muss beim Anblick von Abnos keinen *Furcht-Test* durchführen. Er experimentiert täglich mit diesen armen Geschöpfen.

Thomas von Mühren

Selbst unter den *Sapiens* gibt es solche, die der endlosen Anti-Abno-Propaganda von H.A.S.S. nicht glauben wollen. Sei es weil sie Freunde oder Familienmitglieder mit paraphysiologischen Kräften besitzen oder ganz einfach jung und idealistisch sind. Thomas von Mühren ist der Sohn des Entwicklers von Substanz PAA-1704 und ganz anders als sein ruchloser Vater. Er gehört zu einer Talos-nahen Verbindung namens *Bedingungslose Freiheit!*, welche sich für die Rechte von nicht-registrierten *Mutatis* und auch *Diabolus* einsetzt. Thomas hat auf dem Arbeitsrechner seines Vaters geheime Akten eingesehen, die Experimente mit PAA-1704 beschreiben, und die Versuche von MediOrgano-Labore an unschuldigen Menschen widert ihn an. Aus diesem Grund hat er Kontakt zu Talos aufgenommen und ihnen von Substanz PAA-1704 erzählt. Erst durch diese Information kam der Diebstahl zustande. Wenn die Charaktere den Hintergrund von Prof. Dr. Franz von Mühren studieren und Kontakt zu Thomas aufnehmen, kann er ihr machtvollster Verbündeter werden.

Casius, der Unterweltführer

Manche Menschen behaupten, dass es für jede Glasnadel, jeden Wohnkomplex und jedes Einkaufszentrum in Europa eine Pendant in dessen Unterwelt gibt. In der Tat ist die Unterwelt Europas, das finstere und sonnenlose Reich unter den Füßen der Europäer, gewaltig. Es handelt sich um einen endlosen und wenig kartografierten Zusammenschluss von Abwasserkanälen, Kavernen, aufgegebenen U-Bahnstationen, Parkgaragen und Kellergeschossen, die vor langer Zeit überbaut wurden, und unterirdischen Forschungskomplexen. Nur sehr wenige Menschen kennen sich in diesen endlosen Tiefen aus. Hier verloren zu gehen kommt für die meisten Menschen einem Todesurteil gleich. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, sich einem Unterweltführer anzuschließen, welcher zumindest Teile der endlosen Unterweltebenen wie seine Westentasche kennt.

Casius ist ein ganz besonderer Unterweltführer, da er Menschen von Keltern, Karlsbad oder Malsch nach Marxzell schleusen kann. Der verfluchte Untergrund von Marxzell ist eigentlich hermetisch abgeriegelt, doch es gibt ein paar

wenige und gefährvolle Wege, die eine Passage gestatten. Casius muss beim Anblick von Abnos keinen *Furcht*-Test durchführen. Er schleust diese Wesen regelmäßig nach Marxzell.

Werte für alle genannten Charaktere finden sich am Ende dieses Abenteuers.



Oberleutnant Karl von Hardorn (Kommissar bei H.A.S.S.)

KAPITEL 1: ZUR FALSCHEN ZEIT

1-1. SPIELLEITER

Die SCs befinden sich in dem Autobus 76359 in Richtung Durlach. Autobusse sind selbstfahrende Massentransportmittel in Europa, welche von den U-Bahnhöfen aus die großen Wohngebiete erschließen. Wie Autofahrzeuge funktionieren sie vollständig autark und benötigen keinen Fahrer. Es gibt mehrere Gründe, warum die Charaktere in diesem Bus sitzen, z. B.:

- Die SCs wollten nach Durlach fahren, um dort jemanden zu besuchen
- Die SCs sind auf dem Weg zur Nachtschicht
- Die SCs wollten mit der U-Bahn fahren, doch auf Grund von Bauarbeiten mussten sie diesen Ersatzbus nehmen
- Die SCs wollen heiße Ware kaufen und nicht ihr eigenes Fahrzeug für die Fahrt in die Arbeiterschicht verwenden
- Das Fahrzeug der SCs hatte einen Schaden und sie mussten den Autobus nehmen, um nach Hause zu kommen

Nutze auch die Vorgeschichten der Charaktere, um zu erklären, wie sie in Autobus 76359 kamen.

Bei der Haltestelle Egon-von-Zentnitz-Platz steigt ein weiterer Fahrgast zu, der außer Atem ist und sich ständig umblickt. Gerade als sich die Türen des Busses schließen, stürmt ein H.A.S.S. Polizist in den Bus und richtet seine Waffe auf den neuen Fahrgast. Dieser verwandelt sich augenblicklich in einen Dämon (Pantheon Sakralis) und hält eine Kunststoffhalterung mit 2 Ampullen in die Luft. Die Flüssigkeit in den Ampullen glüht sanft in einem hellen Blau. Der H.A.S.S. Polizist, Hauptgefreiter Ulrich Heinrichs, wird keinen Gast aussteigen lassen und bedroht jeden mit einer Waffe, der dies versucht. Alle Charaktere im Bus müssen durch den plötzlich erschienenen Dämon einen *Furcht*-Test mit 4+(2) absolvieren (siehe **Kapitel: Kampf**).

1-2. SPIELER

Die meisten von euch sind schon seit langer Zeit keinen Autobus mehr gefahren. Das als dreckigstes Verkehrsmittel Europas bekannte Fahrzeug macht seinem Namen alle Ehre. Von außen wirkt der stählerne Koloss mit den zahllosen automatisierten Kameras noch fast edel

und wie ein Stück bester europäischer Ingenieurskunst, doch im Inneren ist der Boden verfleckt, die Sitzpolster kleben und die Fenster sind verschmiert. Die Luft ist verbraucht, es riecht unschön und keiner von euch möchte wissen nach was.

Ihr blickt aus den dumpfen Fenstern und seht die Welt der Arbeiterschicht an euch vorbeiziehen. Gewaltige Hochhäuser mit 80 und mehr Stockwerken, welche von der grauen Asche des Monte Inferna getüncht wie dunkle Giganten der Hoffnungslosigkeit wirken. Wie viele Schicksale mögen sich in diesen Massenquartieren abspielen, ohne jemals gehört zu werden?


Beim Erreichen einer weiteren Haltestelle, es waren so viele, dass ihr das Interesse verloren habt der androgynen Rechnerstimmer des Autobusses zuzuhören, steigt ein junger Mann mit Atemschutzmaske ein, dessen graue Kapuzenrobe voller Asche die Trostlosigkeit eurer Stimmung verstärkten. Euch fällt aber auf, dass er außer Atem ist und sich mit angsterfüllten Blicken umsieht. Gerade als sich die Türen des Busses schließen, springt ein weiterer Mann, kaum älter als der erste, in den Bus. Er trägt eine Uniform von H.A.S.S. In seinen Händen, die von schwarzen SYNlederhandschuhen geschützt sind, befindet sich eine große Pistole, deren Nickelbeschichtung das fahle Licht der Leuchtstoffröhren reflektiert. Der autonome Bus setzt seine Fahrt fort. Als der H.A.S.S.-Polizist den neuen Fahrgast erblickt, richtet er sofort seine Waffe auf ihn und sagt:

„Keine Bewegung. Ich nehme sie im Namen des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit fest.“

Der junge Mann in der grauen Kapuzenrobe hebt seine Hände hoch. In der rechten Hand hält er eine weiße, steril wirkende Kunststoffhalterung mit 2 Glasampullen in die Luft. Die Flüssigkeit in den Ampullen glüht sanft in einem hellen Blau.

„Keine Bewegung oder ich werde Waffengewalt anwenden.“, droht der H.A.S.S.-Polizist mit ernster Stimme, doch eine Unsicherheit schwingt mit, die euch nicht entgeht. Der junge Mann in der grauen Kapuzenrobe lächelt ihn an, doch es wirkt gezwungen. Er will nicht nervös sein, aber es gelingt ihm nicht seine Angst zu verstecken.

„Wenn sie schießen, sterben wir alle.“, sagt er ruhig.



„Legen Sie die Substanz langsam und ohne hastige Bewegung auf den Sitz vor sich und treten Sie anschließend in den hinteren Teil des Busses.“ Kaum hat der Polizist von H.A.S.S. Ausgesprochen, krümmt sich der junge Mann in der Kapuzenrobe zusammen und nimmt eine entsetzliche Gestalt mit ledernen Schwingen, Hörnern und messerscharfen Klauen an.

Der H.A.S.S.-Polizist ist sichtlich angespannt und festigt seinen Griff um die Pistole.

„Sie werden sofort in ihre menschliche Gestalt zurückkehren oder ich bin gezwungen das Feuer zu eröffnen!“ die Aufregung in seiner Stimme ist allgegenwärtig.

„Ganz im Gegenteil. Sie werden mich gehen lassen oder sterben.“, faucht der Dämon. und betätigt den Nothalt des Busses, worauf dieser abrupt zu stehen kommt. Er springt auf den H.A.S.S.-Polizisten zu und versucht diesem seine Waffe zu entreißen, worauf sich mehrere Schüsse lösen. Einer der Fahrgäste wird durch den Polstersitz in den Bauch getroffen. Ein leises Klirren von Glas durchdringt die Luft. Blaue Flüssigkeit, gemischt mit rotem Blut, sprüht in einer Fontäne durch den Bus. Der Dämon sieht erschrocken an sich herunter. In seiner rechten Hand hält er die Kunststoffhalterung mit den zersplitterten Ampullen und ein tiefes Loch klafft in seiner Brust. Er fällt um und bleibt liegen.

Der H.A.S.S.-Polizist ist für einen kurzen Moment geschockt und sieht auf die zerbrochenen Ampullen hinab. Dann scheint er sich an seine Ausbildung zu erinnern, fängt sich und betrachtet die Insassen des Busses. Mit erschütterter und leiser Stimme spricht er in einem absurden Plural: „Bleiben Sie ruhig und lehnen Sie sich zurück. Wir haben alles unter Kontrolle.“ Ihr glaubt ihm kein Wort.

1-3. SPIELLEITER

Die SCs dürfen sich nun gerne im Bus unterhalten und ihrer Lage bewusst werden. Dem einen oder anderen Abno werden schon die ersten Schweißperlen auf der Stirn erscheinen, doch dem Hauptgefreiten Ulrich Heinrichs gehen gerade ganz andere Dinge durch den Kopf. Er wird keine Fragen zu der Situation beantworten und die Insassen um Ruhe bitten. Seine Stimme klingt jedoch abwesend, so als ob er gerade tief in Gedanken versunken wäre.

Genau das ist er auch, denn soviel er weiß,

enthalten die Ampullen eine tödliche Chemikalie. Er war in direktem Kontakt damit und das Einzige was ihm bleibt, ist zu hoffen, dass der Missionsbericht etwas überzogen war.

Erwin Dorfner, der angeschossene Insasse des Busses steht für einen kurzen Moment auf, jeder kann die blutigen Hände vor seinem Bauch sehen und sinkt dann wieder in den Polstersessel zurück. Ist ein Arzt unter den SCs, darf er ihn verarzten, doch Dorfner muss dringend operiert werden. Die Kugel hat mehrere Organe verletzt und steckt noch in ihm.

Es dauert etwa 3 Minuten bis die Sirenen von H.A.S.S. zu hören sind. Dann wird das Fahrzeug von Einsatzwagen umstellt und eine Strahltriebwerksmaschine kreist mit grellen Scheinwerfern über dem Bus.


1-4. SPIELER

Der H.A.S.S.-Polizist bittet euch erneut ruhig zu bleiben, als ein Fahrgast in einfacher Arbeiterkleidung von seinem Sitz aufsteht. Sein Blick ist glasig und er hält seine beiden Hände vor den Bauch. Durch seine Finger rinnt Blut. Offensichtlich ist er von einem der Projektile getroffen worden. Die Verletzung sieht sehr ernst aus. Dann sinkt er in seinen Sitz zurück und stöhnt vor Schmerzen. Der H.A.S.S.-Polizist scheint einen kurzen Moment betroffen zu sein, doch dann wird seine Miene wieder zu Stein. Emotionslos fragt er: „Ist hier ein Arzt im Bus?“

Nach etwa 3 Minuten sind Sirenen von H.A.S.S. zu hören und nur wenige Sekunden später biegen die ersten Streifenwagen um die Häuserecken. Sie umstellen das Fahrzeug und sichern das Gelände ab. Über euch könnt ihr die dröhnenden Antriebe einer Strahltriebwerksmaschine hören und grelle Scheinwerfer beleuchten den Bus von oben. Eine tiefe Stimme dringt aus dem Funkgerät des jungen H.A.S.S. Polizisten.

„Hier von Hardorn. Hauptgefreiter Heinrichs, wie ist die Lage bei Ihnen?“ Der Polizist blickt auf seine Hände, die voller Blut und der blauen Flüssigkeit sind. Er nimmt das Funkgerät von seinem Gürtel ab und betätigt es vorsichtig, so als ob er noch nicht wüsste, was er antworten soll.

„Heinrichs hier. Die Substanz wurde freigesetzt und großräumig im Bus verteilt. Das Subjekt war ein *Diabolus*, er ist tot. Wir haben einen verletzten Fahrgast. Es sieht ernst aus.“, die Stimme des



jungen Polizisten ist gefasst aber man kann seine Aufregung wahrnehmen.

„Verstanden. Bleiben Sie auf Position.“, entgegnet die andere Seite, ohne betroffen zu wirken.

1-5. SPIELLEITER

Die SCs können sich nun frei unterhalten, soweit dies in der Anwesenheit von H.A.S.S. möglich ist. In der Zwischenzeit haben die Charaktere das seltsame Gefühl, Fieber zu bekommen. Zuerst wird ihnen kalt bis hin zu Schüttelfrost, dann plötzlich heiß. Substanz PAA-1704 zeigt ihre Wirkung. Ulrich Heinrichs verwandelt sich vor den Augen aller in einen Wolf (Pantheon Norsk). Sein entsetzlicher Schock ist vorstellbar, denn im Vergleich zu den Charakteren ist ihm bewusst, dass kein *Diabolus* das Gefängnis Steinmauern lebend verlassen hat. Jetzt ist er einer von ihnen. Obwohl Heinrichs weiß, dass seine Zukunftsaussichten düster sind, hofft er insgeheim noch immer, seine Zugehörigkeit zu H.A.S.S. würde ihn schützen.

Nach diesen Geschehnissen weist H.A.S.S. den Autobus an, den Einsatzfahrzeugen zu folgen und bewegt sich in Richtung Keltern.

1-6. SPIELER

Die Minuten kommen euch wie Stunden vor und es scheint sich nichts zu bewegen. Natürlich habt ihr Sorgen, was in den zerbrochenen Ampullen gewesen sein könnte. War es eine toxische Chemikalie? Vielleicht ein tödliches Virus? Doch was euch viel mehr zermürbt als die Angst vor körperlichem Schaden ist die Tatsache, dass nichts vorangeht und niemand euch sagt, was eigentlich geschehen ist.

Während ihr auf die Dinge wartet, die kommen mögen, spürt ihr eine Kälte, die bei euren Füßen und Händen beginnt und schleichend den gesamten Körper umfängt. Gleichzeitig habt ihr aber das Gefühl die Raumtemperatur sei gleichgeblieben. Als der H.A.S.S. Polizist Ulrich Heinrichs die Arme über der Brust verschränkt und von einem kurzen Schauer durchlaufen wird, wisst ihr, dass ihr nicht allein seid.

Plötzlich beginnt Heinrichs sich vor Schmerzen zu krümmen und fällt auf die Knie. Mit Schrecken beobachtet ihr wie aus dem schwarzen Ledermantel dichtes graues Fell hervordringt und er sich in Sekunden zu einem Wolf verwandelt. Kein Tier, sondern ein Untier! Mit

entsetztem Blick richtet sich der Wolf zu einer menschen-großen Gestalt auf und blickt auf seine Hände, die in vielerlei Hinsicht Pfoten und Klauen ähneln. Hilfesuchend blickt er sich um, doch in euren Augen scheint es nichts zu geben, das Trost verspricht.

In diesem Moment setzt sich der Bus wieder in Bewegung und im Funkgerät des verwandelten H.A.S.S. Polizisten beginnt es zu rascheln. Die kalte Stimme ertönt erneut:

„Hauptgefreiter Heinrichs?... Hauptgefreiter Heinrichs, können sie mich hören? Falls sie mich hören, wir fahren den Bus zu einer Außenstelle und werden Sie von dort aus zu einem medizinischen Zentrum bringen. Sie sind mit einer gefährlichen Substanz in Kontakt gekommen und wir müssen Langzeitfolgen ausschließen. Bleiben sie ruhig und machen sie sich keine Sorgen, wir kümmern uns um alles. Von Hardorn Ende.“

1-7. SPIELLEITER

Es kann sein, dass die Charaktere Heinrichs mit Fragen bombardieren, doch der H.A.S.S. Polizist ist stoisch und gibt kaum Antworten. Es gelingt ihm nicht in seine menschliche Gestalt zurückzukehren.

Alle *Sapiens* würfeln nun mit 2 W6 auf der nachfolgenden Mutationstabelle und anschließend 1 W6 für den Aspekt. Sie erhalten die Kraft „Schatten der wahren Gestalt“ und erleben äußerliche Veränderungen, welche ihrem gewürfelten Pantheon und Aspekt entsprechen, verwandeln sich aber nicht vollständig. Die nachfolgenden Beschreibungen helfen dir, die äußerlichen Veränderungen der Charaktere zu erklären.

Alle *Mutatis* und *Diabolus* an Bord des Busses müssen einen MACHT-Test mit Mindestwurf 8+(2) bestehen oder aktivieren ihre sämtlichen Kräfte (inkl. der wahren Gestalt bei *Diabolus*). Um eine Kraft zu deaktivieren oder in die menschliche Gestalt zurückzukehren, ist ein MACHT-Test mit Mindestwurf 8+(2) notwendig. Dieser Effekt hält an, bis zum Ende des Abenteuers und ist mit einmaligem Überkommen des Mindestwurfes nicht beendet.



Ergebnis 2 W6	Pantheon	Aspekt (Ergebnis 1 W6)
2	Xenoistik	1-6 Xenot
3	Technomorphosis	1-6 Technomorph
4	Physiomorphosis	1-3 El.-Mag.Morph, 4-6 Quantomorph
5	Orientalis	1-3 Daeva, 4-6 Rakshasa
6	Antika	1-3 Minotaurus, 4-6 Mantikor
7	Sakralistik	1-3 Engel, 4-6 Dämon
8	Norsk	1-3 Wolf, 4-6 Drache
9	Biomorphosis	1-3 Animorph, 4-6 Phytomorph
10	Physiomorphosis	1-3 El.-Mag.Morph, 4-6 Quantomorph
11	Technomorphosis	1-6 Technomorph
12	Xenoistik	1-6 Xenot

Äußerliche Veränderungen (Lesetexte)

Engel

Dein Körper beginnt ein sanftes Licht auszusenden und ein kaum sichtbarer Schein strahlt wie eine fahle Krone von deinem Haupt. Wenn dich Menschen längere Zeit beobachten, haben sie das unerklärliche Gefühl weißgefiederte Flügel auf deinem Rücken wahrzunehmen, ohne sie sehen zu können.

Regeltechnisch: Legt der Charakter seine Hände auf eine Wunde, kann er pro Stunde 1-mal 2 W6 Lebenspunkte und 2 W6 Ausdauer heilen. Die Heilung dauert nur 1 volle Aktion.

Dämon

Partien deiner Haut wirken düster wie vernarbtes, wettergegerbtes Leder. An deiner Stirn sind Ansätze von Hörnern zu erkennen. Deine Fingernägel werden schwarz und formen kurze Krallen. Eine Aura der Dunkelheit strahlt von dir aus und dämmt das Licht etwas.

Regeltechnisch: Die Krallen des Charakters verursachen im unbewaffneten Nahkampf KRAFT+3(S-KIN) Schaden und zählen als panzerbrechend.

Minotaurus

An den Seiten deines Kopfes entwickeln sich Ansätze von Hörnern und Partien deiner Haut werden ledern. Dicke Muskeln formen sich unter deiner Haut und du fühlst dich etwas stärker als zuvor.

Regeltechnisch: Der Charakter erhält + 1 W6 auf seinen KRAFT-Pool. Lebenspunkte und Ausdauer bleiben aber unverändert.

Mantikor

Deine Augen zeigen schlitzförmige Pupillen und Partien deiner Haut werden zu sandfarbenem Raubtierfell. Deine Eckzähne werden kräftiger und länger wie Fangzähne. Beim Blick auf deine Hände erkennst du Krallen wo einst Fingernägel waren. Sie lassen sich mit etwas Übung sogar teilweise in Hauttaschen an den Fingerspitzen zurückziehen und werden dadurch kürzer.

Regeltechnisch: Die Krallen des Charakters verursachen im unbewaffneten Nahkampf KRAFT+2(S-KIN) Schaden. Zusätzlich erhält der Charakter +10 Ausdauer.

Wolf

Partien deiner Haut werden von einem dichten, schwarzgrauen Fell bedeckt. Deine Ohren werden spitzer, fellbesetzt und können sich unabhängig voneinander bewegen. Du spürst wie deine Eckzähne länger werden und sich aus dem Kiefer schieben. Außerdem hast du das Gefühl Gerüche stärker wahrzunehmen als zuvor. In diesem Bus eher Fluch als Segen.

Regeltechnisch: Der Charakter erhält +3 auf Wahrnehmung-Tests und der Charakter ignoriert $\frac{1}{4}$ aller Lebenspunkt- und Ausdauerverluste (abgerundet)

Drache

Teile seiner Haut werden von kraftvollen, reptilienartigen Schuppen überzogen. Deine Zähne werden spitzer und länger und deine Hände wirken gekrümmter und klauenförmiger.

Regeltechnisch: Der Charakter erhält +2 Punkte Panzerung am ganzen Körper, seine Klauenhände verursachen KRAFT+2(S-KIN) Schaden im Nahkampf.

Daeva

Du fühlst wie sich Knochen in deinem Körper verschieben und dir eine gebückte Gestalt verleihen. Deine Körpermasse nimmt ab, sodass die Knochen unter der Haut stärker hervortreten. Dein Charakter wirkt deutlich älter als er in Wirklichkeit ist und hin und wieder werden Partien deines Körpers für Bruchteile von Sekunden transparent.

Regeltechnisch: Immer wenn der Charakter kinetischen Schaden (A/S-KIN) erhält, würfle 1 W6. Bei einer 5-6 passiert die Schadensquelle den Charakter ohne Schaden zu verursachen. Bei 1-4 erhält der Charakter den Schaden normal.

Rakshasa

Partien deiner Haut werden von einem dichten Fell überzogen. Am Kopf, auf dem Rücken und den äußeren Bereichen von Armen und Beinen ist das Fell orangebraun mit Ansätzen von schwarzen Streifen. An Hals, Bauch und den inneren Bereichen von Armen und Beinen ist es schneeweiß. Deine Pupillen formen sich zu schmalen Schlitzern, die sich bei Dunkelheit erweitern.

Regeltechnisch: Der Charakter erhält +5 auf Reaktion und +3 auf Schleichen-Tests.

Animorph

Partien deiner Haut werden von braunem Fell und andere von reptilienartigen Schuppen überzogen. Du fühlst eine tierische Präsenz in dir erwachen, welche längst vergessene Instinkte besitzt.

Regeltechnisch: Der Charakter erhält +3 auf Wahrnehmung-Tests und +5 Ausdauer.

Phytomorph

Grüne Pflanzenfasern und braune Borke überziehen Teile deiner Haut. Ein Teil deines Haars wird zu grünem, saftigen Gras, was dir ein pflanzenartiges Aussehen verleiht.

Regeltechnisch: Der Charakter erhält +1 Panzerung am ganzen Körper und heilt in hellem Licht, egal ob künstlich oder natürlich, 1 Ausdauer und 1 Lebenspunkt pro Minute.

Elektro-Magneto-Morph

Deine Haut wird glatt und verliert den Großteil ihrer Behaarung. In unregelmäßigen Abständen überziehen sanfte elektrische Entladungen deinen Körper, welche sich schadlos am Boden und an metallischen Gegenständen entladen.

Regeltechnisch: Der Charakter fühlt magnetische Felder und erhält +3 auf Orientieren-Test. Zusätzlich kann der Charakter kleine metallische Gegenstände mit bis zu 1 kg schweben lassen, sie an sich heranziehen oder von sich abstoßen, jedoch nicht auf gefährliche Geschwindigkeiten Beschleunigen.

Quantomorph

Deine Haut wird glatt und verliert den Großteil ihrer Behaarung. In unregelmäßigen Abständen formen sich optische Effekte und Raumverzerrungen um deinen Körper, die für Beobachter sehr verstörend wirken.

Regeltechnisch: Der Charakter kann in geringem Maße Schwerkraft und Zeit beeinflussen. Er kann sich mit der 1,5-fachen Reichweite in Metern bewegen (Gehen und Rennen) und die doppelte Höhe in Metern springen.

Technomorph

Partien deiner Haut werden von einem metallischen Glanz überzogen und wirken wie gebürsteter Damaszenerstahl. Du vermeinst undeutliche Stimmen zu vernehmen, wenn du dich einer Maschine näherst.

Regeltechnisch: Der Charakter spürt Maschinen und Prozessoren in 250 Metern Entfernung und kann mit einem erfolgreichen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 4+(1) deren genaue Position ausmachen. Mit Mindestwurf 6+(1) gelingt es dem Charakter bekannte Energiequellen und Maschinen wiederzuerkennen (z. B. ein Funkgerät von H.A.S.S.).

Xenot


Teile deiner Haut werden von einer dunklen, glatten, merkmalslosen Dunkelheit überzogen, die Licht absorbiert. Du fühlst eine innere Leere in dir, welche versucht die Grenzen deines Körpers zu durchbrechen. Alle lebenden Wesen um dich herum tragen ein violettes Leuchten in sich, welches dich fast magisch anzieht.

Regeltechnisch: Wenn der Xenot seine Hand auf ein lebendes Wesen richtet, kann er diesem Lebenskraft entziehen. Das Opfer muss in Sichtweite sein und verliert 1 W6 Lebenspunkte und 1 W6 Ausdauer, welche dem Charakter hinzugefügt werden. Der Angriff kostet 1 volle Aktion.

Die Verwandlung der Businsassen wird im ersten Moment zu Panik führen. Normale Menschen, Bürger, die seit ihrer Geburt der Anti-Abno-Propaganda von H.A.S.S. lauschen, verwandeln sich plötzlich in die Untiere, welche sie am meisten fürchten. Die einzige, welche sich über ihre neuen Kräfte freut und den Ernst der Lage nicht so richtig begreifen will, ist Johanna. Sie ist begeistert von ihren Kräften und bleibt vollkommen ruhig.

Falls einer der Charaktere sein MoFo oder Rechner dazu verwenden möchte in den Datenstrom zu springen, bemerkt er, dass derzeit keine Verbindung besteht. Ein Umstand, der in Europa eigentlich nie vorkommt.

Der Autobus fährt durch Mörsch, Ettlingen, Karlsbad und dann nach Süden Richtung Keltern. Nachdem er bei einem H.A.S.S.-Außenposten am Rande von Keltern angekommen ist, werden die Insassen des Busses auf einen Militärlaster verladen und müssen ihre MoFos abgeben. Aus Sicherheitsgründen, wie man ihnen sagt. Heinrichs versucht in diesem Zug seine Zugehörigkeits-Karte auszuspielen, doch außer einem Schlag ins Gesicht und einem rauen Befehl



auf den Laster zu steigen, hat er nichts davon. Während Johanna ihr zweites MoFo aktiviert, hören die Charaktere ein leises Gespräch unter den H.A.S.S. Polizisten mit, welches sehr besorgniserregend klingt. Es ist wichtig, dass du ihnen genügend Angst machst, die Flucht zu wagen. Wenn sie erst im Gefängnis Steinmauern ankommen ist ihr Leben faktisch vorbei.

1-8. SPIELER

„Wir haben unsere Endstation erreicht. Danke für Ihre Fahrt mit den europäischen Verkehrsbetrieben. Wir wünschen ihnen einen schönen Tag.“, tönt die androgyne Rechnerstimme des Autobusses und klingt in euren Ohren wie Hohn. Die vorderen Türen öffnen sich und ein H.A.S.S. Polizist mit Sturmgewehr betritt den Bus.

„Folgen Sie mir bitte.“, spricht er wortkarg und verlässt den Bus wieder.

Um den Autobus herum parken Einsatzfahrzeuge von H.A.S.S., die ihre grellen Scheinwerfer auf euch richten, schemenhafte Personen stehen in diesen Lichtkegeln und sind schwer bewaffnet. Heinrichs tapst voraus und verlässt den Bus. Jeder seiner Schritte wirkt wie ein Gang zum Schafott.

Als ihr den Bus verlasst, steht direkt daneben ein großes Militärfahrzeug mit schwarzer Plane und dem Emblem von H.A.S.S. Mehrere Frauen und Männer mit Sturmgewehren befinden sich um euch herum. Eine Flucht wirkt absolut chancenlos.

„Darf ich um ihre Mobiltelefone bitten. Sie erhalten die Geräte sofort wieder zurück, nachdem wir den Zielort erreicht haben.“, sagt einer der Polizisten mit versteinerner Miene. In seiner linken Hand hält er einen schwarzen Kunststoffbeutel und die andere streckt er euch entgegen. [*Lügen erkennen*-Test 5+(1)]

Nachdem ihr eure MoFos abgegeben habt, kommt ein weiterer Mann hinzu, der besonders wichtig wirkt. Diesen Umstand schließt ihr aus den Blicken und Gesten der anderen Polizisten. Er stellt sich vor den Wolf und sieht ihn durchdringend an.

„Hauptgefreiter Heinrichs, sie haben ihre Aufgabe gut erledigt. Sie können stolz auf sich sein. Jetzt müssen wir sie nur wieder in einen echten Menschen zurückverwandeln. Aber bleiben sie unbesorgt, das ist unsere Aufgabe,

nicht ihre.“ Ihr erkennt die Stimme wieder, es muss von Hardorn sein, welchen ihr bereits am Funkgerät gehört habt.

Die Polizisten weisen euch an auf den Militärlaster zu steigen, als Heinrichs sich vor einem der Männer aufbaut.

„Hör zu, ich gehöre auch zu H.A.S.S. und bin unseren Idealen weiter treu. Sag mir was jetzt passiert.“ Der Polizist reagiert mit einem angewiderten Blick und schlägt dem Wolf mit dem Gewehrkolben ins Gesicht.

„Aufsteigen! Los!“, ruft er und hält sein Sturmgewehr in Heinrichs Richtung. Rotes Blut rinnt aus seiner Schnauze. Heinrichs dreht sich niedergeschlagen um und folgt dem Befehl. Vermutlich hatte er eine bessere Behandlung erwartet oder zumindest eine Spur von Mitleid.

Im Hintergrund seht ihr, wie der schwerverletzte Businsasse auf den Militärlaster getragen wird.

Nachdem ihr auf das Militärfahrzeug gestiegen seid, werden die schwarzen Planen geschlossen. Nur eine spartanische Deckenleuchte sorgt für etwas Licht. Es ist still, denn niemand von euch ist in der Stimmung zu reden und euch ist immer noch kalt.

Leise Stimmen nähern sich dem Fahrzeug und wenn ihr genau hinhört, könnt ihr dem Gespräch in Teilen folgen:

„Wohin geht es?“, fragt die erste Stimme.

„Steinmauern wurde mir gesagt. Eines der Einsatzfahrzeuge fährt vor.“, antwortet die zweite Stimme.

„Willst du fahren?“, fragt die erste

„Nein, mach mal. Ich kümmerge mich um den Schriftkram.“, entgegnet die zweite

„Das sollen alles Abnos sein, wurde in der Einsatzbesprechung gesagt. Glaubst du die gehören zu Talos?“

„Vermutlich nicht. Ansonsten wären die wohl kaum alleine hinten. Aber es spielt auch keine Rolle. Was nach Steinmauern geht, bleibt in Steinmauern.“

Johanna kramt in ihren Taschen und holt ein MoFo heraus. Sie aktiviert es und tippt darauf herum. Das fahle Licht des Bildschirms erhellt ihr Gesicht. Als ihr sie fragend ansieht, meint sie keck: „Ich hab immer zwei dabei, aber die haben ja nur um eines gebeten.“

Dann setzt sich der Lastwagen mit dröhnendem Motor in Gang.



1-9. SPIELLEITER

Das Fahrzeug fährt von Keltern an den Grenzen von Marxzell vorbei an Malsch nach Steinmauern. Der beste Zeitpunkt das Fahrzeug zu verlassen ist Marxzell. Dieser Stadtteil ist so gefährlich, dass ihn nicht einmal H.A.S.S. ohne schwere Unterstützung betreten würde.

Lass die Charaktere etwas über ihre Lage diskutieren. Auch Heinrichs ist jetzt etwas gesprächsbereiter, denn er weiß, was ihn in Steinmauern erwarten wird.

Folgende Dinge weiß Heinrichs oder ist zumindest davon überzeugt:

- Wenn sie in Steinmauern ankommen, werden sie diesen Ort nicht mehr verlassen.
- Die Substanz ,mit welcher alle in Kontakt kamen, stammt aus einem Genetiklabor namens MediOrgano-Labore. Es wurde dort von Talos gestohlen.
- Der Entwickler der Substanz ist ein Prof. Dr. Franz von Mühren. So wurde es zumindest während der Einsatzbesprechung gesagt.
- Wenn sie einen Fluchtversuch wagen wollen, muss er auf der Höhe von Marxzell stattfinden. Das ist der einzige Ort, den H.A.S.S. nicht leichtfertig betreten würde.

Wenn die Charaktere eine Zeit lang diskutiert haben, gib ihnen noch folgenden Text auf den Weg:

1-10. SPIELER

„Oh-ohhh!“, entfährt es Johanna, als sie mit ihrem MoFo durch den Datenstrom springt. Sie blickt euch an und zum ersten Mal habt ihr das Gefühl, dass sie den Ernst der Situation verstanden hat. Dann liest sie hastig vor:

„Die Zeitschrift *Reichstelegraph* schreibt, dass heute bei einem schweren Busunglück [Zahl der SCs + 5] Insassen ums Leben kamen. Der Autobus stürzte nach einem Verkehrsunfall von einer Hochbrücke und fing sofort Feuer. Alle Insassen konnten nur noch tot geborgen werden. Die genauen Umstände des Verkehrsunfalls sind noch nicht bekannt. Auch nicht wie es zu dem Brand kommen konnte. Der Autobus mit der Nummer 76359 fuhr seine regelmäßige Strecke von Hagenbach nach Durlach. Angehörige der Opfer sollen sich bitte bei H.A.S.S. melden.“

Hans Kammer blickt euch verständnislos an: „76359? Das war unser Autobus.“

11. SPIELLEITER

Bisher war das Abenteuer geradlinig und du musstet nur wenig auf die Aktionen deiner SCs reagieren. Dieser ruhige Teil ist nun zu Ende und du wirst deine volles Können als Spielleiter einsetzen müssen, um mit der nachfolgenden Situation klarzukommen. Die Charaktere müssen die Flucht antreten und es bleibt ganz und gar ihnen überlassen, wie sie das tun wollen. Im Nachfolgenden findest du Informationen, welche dir helfen, die Situation besser einzuschätzen:

Der Fluchtplan

Mit der Zusatzinformation von Johanna sind die Charaktere hoffentlich bereit die Flucht anzutreten. Beachte die folgenden Rahmenbedingungen für den Fluchtplan:

- Marxzell wurde einst als prächtigster und vollständig autarker Stadtteil am Reißbrett entworfen. Er wird von 2 der höchsten Gebäude Europas geziert, den 750 Meter hohen Eschendorf-Türmen. Nach Jahren des gesellschaftlichen Zerfalls, dem Ausbrechen tödlicher Bandenkriege und dem Erwachen eines dunklen Schreckens in Marxzells Unterwelt, wurde aus der Prachtsiedlung ein urbanes Kriegsgebiet. Die Grenzen zu den anderen Stadtteilen sind mit schweren Barrikaden gesichert und nur selten wagen sich H.A.S.S., SCH.IL.D. oder SP.E.ER. in

diese Geisterstadt. Heckenschützen, schwerbewaffnete Banden und zahllose geflohene *Diabolus* leben in Marxzell. Einige von ihnen warten nur auf eine Gelegenheit ihre aufgestaute Wut an den Staatsbediensteten auszulassen. Die große Sorge wäre, bei einer Räumung des Stadtteils die gefährlichsten Wesen Europas über die ganze Stadt zu verteilen.

- Ulrich Heinrichs hilft den Charakteren bei der Planung. Er kennt sich perfekt mit den Taktiken und Vorgehensweisen von H.A.S.S. aus und schlägt vor, auf der Höhe von Marxzell auszusteigen. Das ist der einzige Stadtteil bei dem sie für einen kurzen Moment Ruhe vor H.A.S.S. finden werden.
- Es gibt einen ziemlichen Zeitdruck. Die SCs haben maximal 15 Minuten um ihren Fluchtplan auszuarbeiten, dann ist Marxzell vorübergezogen. Gib deinen Spielern auch 15 Minuten Outtime zur Absprache.
- Hans Kammer und Clara Gotthold möchten nicht fliehen, sie haben zuviel Angst. Wenn die SCs sie mitnehmen wollen, müssen sie mit einem Überzeugen-Test 4+(2) wirklich gute Überzeugungsarbeit leisten.
- Erwin Dorfner ist schwer verletzt und müsste gestützt werden. Wer auch immer ihn stützt, kann sich nicht besonders schnell bewegen.
- Sowohl hinter dem Lastwagen als auch davor fährt jeweils ein Einsatzfahrzeug von H.A.S.S. mit jeweils 2 gutgerüsteten Polizisten. Der LKW, auf dem die Charaktere sitzen, hat keinen Durchgang zum Führerhaus.
- Auf dem LKW ist noch eine große Stahlkiste mit der Aufschrift H.A.S.S. In der Kiste befinden sich folgende Gegenstände:
 - Eine verschlossene, olivgrüne Waffenbox mit der Aufschrift TEUTATES, in der sich 5 TEUTATES 9 mm Gladiator mit einer auf H.A.S.S. zugelassenen Sicherheitskennung und 50 Schuss Standardmunition befinden. Die Waffenbox ist aus Metall und hat ein mechanisches Schloss der Stufe 1.
 - 5 TEUTATES schwerer Schutzhelm mit der Aufschrift „H.A.S.S.“
 - 5 TEUTATES Panzermaßrüstungen mit der Aufschrift „H.A.S.S.“

- 5 TEUTATES Panzermaßhosen
- 5 TEUTATES Barrikadenschilde mit der Aufschrift „H.A.S.S.“
- 5 Waffenholster (Standard)
- 2 Nachtsichtbrillen
- 2 Funkgeräte (militärisch)
- Draußen ist starker Aschefall und damit ist die Sicht sehr eingeschränkt. Idealerweise könnte das Wetter für eine Flucht kaum sein.

Es gibt mehrere Möglichkeiten H.A.S.S. zu entgehen. Manche Wege sind etwas leichter als andere und weil die Charaktere über keine sinnvolle Ausrüstung verfügen, sind einfache Wege zu bevorzugen. Das erste Ziel sollte es sein, den Konvoi aus 2 Streifenwagen und dem Lastwagen zu spalten. Auf diese Weise stehen den Charakteren weniger gutgerüstete H.A.S.S. Polizisten gegenüber.

Der Lastwagen muss bei roten Ampeln mehrfach anhalten, auch nahe der Grenze von Marxzell. Einsatzfahrzeuge aus dem Osten Europas auf dem Weg nach Steinmauern verwenden gerne die Route entlang der schwerbefestigten Grenzen

von Marxzell. Hier leben nur wenige Menschen und die gefürchteten Gefangenentransporte von H.A.S.S. bleiben unbeachtet. Hält der Konvoi an einer der roten Ampeln, ist der ideale Zeitpunkt zum Aussteigen gekommen, am besten kurz bevor sich die Fahrzeuge wieder in Bewegung setzen. Auf diese Weise fahren der führende Streifenwagen und der Lastwagen zuerst los und lassen die einzigen Zeugen der Flucht für einen Moment allein; den absichernden Streifenwagen. In dieser Situation haben die Charaktere es nur mit 2 H.A.S.S. Polizisten zu tun.


Alternativ können die Charaktere die schwere Stahlkiste auf dem Ladebereich des Lastwagens auf die Straße werfen und den verfolgenden Einsatzwagen zu einem Unfall zwingen. Es dauert nur Sekunden bis diese eine Funkmeldung an die vorausfahrenden Fahrzeuge absetzen. Dieser kurze Zeitraum muss dann für eine Flucht genügen. In beiden Situationen ist es essenziell, dass die Charaktere schnellstmöglich die Grenze zu Marxzell überqueren. Nur hier finden sie lange genug Schutz vor Verfolgung durch H.A.S.S., um sich neu zu organisieren.

H.A.S.S. Polizisten Fachbereich Paraphysiologie					
KRAFT	5	Lebenspunkte	5	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Ausdauer	25	Fernkampfwaffen (verschiedene)	5
PERSÖN.	4	Panzerung	4	Nahkampfwaffen (Schlagwaffen)	5
GEIST	4	Gehen (m)	10	Wurfwaffen (Granaten)	5
MACHT	4	Rennen (m)	50	Gekonnte Abwehr	5
				Gekonntes Ausweichen	5
				Einschüchtern	4
				Paraphysiologie (Abnos)	4

Waffen					
Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
Schockstab	-	2 m	8(A-SCH)	-	6+
TEUTATES Gladius	ES/SM	20/50/120/240 m	9	30	4+
TEUTATES Gladiator	ES	5/15/35/50 m	6	16	5+
2x Giftgasgranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6 (S-GIF)/10 m	-	6+
2x Sprenggranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6 (S-KIN)/5 m	-	6+

Charakter

Die H.A.S.S.-Polizisten des Fachbereichs Paraphysiologie sind berühmt für ihr ruckloses Vorgehen und die Bereitschaft alles zu geben. Sie kennen sich perfekt mit Abnos aus und müssen keine Furcht-Tests bei *Diabolus* würfeln, wenn diese in ihre wahre Gestalt schlüpfen. Gleichzeitig sind die Mitarbeiter von H.A.S.S. nicht selbstmordgefährdet. Sie haben Freunde und Familie wie alle anderen und den Wunsch nach körperlicher Unversehrtheit. Wenn sie sehen, dass sie einer Übermacht gegenüberstehen, werden sie sich nicht sinnlos opfern.



Mit dem Betreten des Stadtteils Marxzell wird das Abenteuer fortgesetzt.

1-12. SPIELER

Jeder von euch hat bereits von dem legendären Stadtteil Marxzell gehört. Er wurde von einem genialen Architekten als autarke Stadt in einer Stadt entworfen und 2 der höchsten Gebäude Europas, die 750 Meter hohen Eschendorf-Türme, bilden das Herzstück dieser vergessenen Welt. Was genau passiert ist, darüber gibt es viele Gerüchte, von denen eines glaubhafter ist als das andere. Fakt ist, dass diese Utopie heute ein urbanes Kriegsgebiet ist. Angeblich traut sich nicht einmal H.A.S.S. hinter die gewaltigen Barrikaden, vor denen ihr nun steht. Dahinter warten verbrecherische und bis an die Zähne bewaffnete Banden, geflohene Mörder und blutrünstige Abnos. Und natürlich eure Hoffnung, der Verfolgung durch H.A.S.S. zu entgehen. Hinter euch könnt ihr bereits die Sirenen weiterer H.A.S.S. Fahrzeuge hören und eine Strahltriebwerksmaschine mit auffälligen Scheinwerfern bewegt sich ebenfalls in eure Richtung. Es gilt keine Zeit zu verlieren. Die Barrikaden bestehen aus schweren Betonsperren und genieteten Stahlplatten. Stacheldraht liegt überall um die Sperren. Hier gibt es kein Durchkommen. Die Stahlplatten enden jedoch an den umliegenden Gebäudefassaden und ihr könnt euch kaum vorstellen, dass ein gesamtes Wohngebäude mit 60 Stockwerken in seinem Inneren vollständig abgetrennt wurde. Es müsste doch möglich sein, durch eines dieser Gebäude auf die andere Seite zu fliehen.

Das große Eingangsportal des nächstliegenden Gebäudes ist wirklich unpassierbar. Schwere Stahlplatten wurden mit fingerdicken Verankerungen in den Beton des Gebäudes getrieben, doch schnell habt ihr ein zerschmettertes Fenster im 5. Stockwerk ausgemacht. Eine rostige Notfalltreppe führt euch empor und durch die zersplitterten Glasscheiben in das Innere des Betongiganten.

Der Boden der ehemaligen Wohneinheit ist voller Asche. Sie wehte durch das zerbrochene Fenster hinein und legte sich wie ein Leichentuch über die windstillen Räumlichkeiten. Die Wände sind mit den Bandenzeichen längst vergessener Verbrechensorganisationen besprüht. Die spärliche Einrichtung wurde zertrümmert. Alles

wirkt so unwirklich. Vor ein paar Stunden hattet ihr noch ein normales Leben. Freunde, Familie, eine Arbeit. Jetzt seid ihr auf der Flucht und kämpft euch durch die Eingeweide eines dunklen und verlassenem Wohnkomplexes. Im Hintergrund zerreißen die Sirenen der Schutzmacht H.A.S.S. die Stille der Nacht, Scheinwerfer beleuchten die Umgebung und suchen nach euch. Das Dröhnen der Strahltriebwerke lässt die Luft erzittern. Was ihr mit einem Schritt durch die aufgebrochene Wohnungstür hinter euch lasst ist ungewiss. Werdet ihr eure Lieben jemals wiedersehen? Ist das alles nur ein schlechter Traum oder ein entsetzlicher eX-sistent Roman? Ein langer Korridor führt euch in eine unsichere Zukunft und den gefährlichsten Stadtteil Europas; Marxzell.



KAPITEL 2: DUNKLER ALS FINSTERNIS

2-1. SPIELLEITER

Deine Spieler haben es bis Marxzell geschafft und hoffentlich keine ernsthaften Wunden davongetragen. Nun beginnt der Ernst des Lebens für die Charaktere und für dich. Auch wenn das nachfolgende Kapitel einen sehr stringenten Weg unterstützt, kannst du dir der Reaktionen deiner Spieler niemals sicher sein. Das Skript sieht für dieses Kapitel folgende Meilensteine vor:

- Die Charaktere finden ihren Weg aus dem Wohnkomplex in den dahinter liegenden Stadtteil Marxzell.
- Sie werden von einer Bande Kinder verfolgt, die den „Meringern“ angehören. Sie beobachten die Charaktere genau und wollen herausfinden, wer in ihr Revier eingedrungen ist, ohne vorher um Erlaubnis gefragt zu haben.
- Als die Bande den Charakteren auflauert und diese bedroht, werden alle Beteiligten von drei Jägern der Leere angegriffen, gefährlichen Driftern aus Marxzell.
- Den Charakteren und den Meringern gelingt es, die Jäger der Leere zu besiegen oder zu vertreiben, worauf sich die Lage vollkommen ändert. Den Worten der Charaktere wird zugehört und die Meringer lassen sich davon überzeugen, dass die Charaktere Flüchtlinge sind. Sie laden die Charaktere in ihr Versteck ein und bieten ihnen an, sie aus Marxzell zu bringen.

Falls die Charaktere die Nacht in dem alten Wohnkomplex verbringen wollen, finden sie heraus, dass H.A.S.S. nicht so schnell aufgibt. Sie sehen, dass Truppen von H.A.S.S. sich vor dem Gebäude sammeln und mit einem schwer bewaffneten Trupp das Gebäude betreten. Sie müssen unbedingt weg hier!

2-2. SPIELER

Mit einem mulmigen Gefühl bewegt ihr euch vorsichtig durch den alten Gebäudekomplex. Die Gänge des Wohnhauses liegen voller feiner Asche, die so trocken ist, dass jeder Schritt eine kleine Staubwolke um die Knöchel entfacht. An den Wänden haben sich bereits Generationen von

Farbkünstlern mit Sprühdosen verewigt und nicht wenige der Bilder sind gegen H.A.S.S. gerichtet. Da steht zum Beispiel: Abnos sind auch Menschen!, Gedenke den Verlorenen und ihren Entführern! Und ein äußerst detailreiches Bild zeigt 2 Schweine in H.A.S.S.-Uniformen und darunter steht „Schweine-*Diabolus hassiensis*“. Ein bisschen können diese Schmierereien von den düsteren Gedanken über eure Zukunft ablenken, denn scheinbar gibt es noch mehr Menschen, die sich gegen die Schutzmacht H.A.S.S. auflehnen. Doch ein stechender Gedanke bleibt. Was machen wir jetzt?

Als ihr dem großen Treppenhaus bis zum Erdgeschoss gefolgt seid, seht ihr das fahle Leuchten der neonerhellten Wolkendecke über Europa. Hier führt es nach draußen, in eine ungewisse Zukunft, in den finstersten aller Stadtteile der Wehrstadt; Marxzell.

2-3. SPIELLEITER

Die Charaktere betreten nun den gefährlichsten Ort Europas. Vor langer Zeit gab es hier eine unbeschreibliche Katastrophe und bis auf eine kleine Gruppe Eingeweihter weiß niemand was diesen aufstrebenden Stadtteil in die Finsternis riss. Wir wollen die Charaktere nicht gleich in Stücke reißen und ihnen trotzdem zeigen, dass es eine gute Idee wäre, diesen verfluchten Ort zu verlassen, der weit über ihrer Charakterstufe liegt.

Im Nachfolgenden treffen die Charaktere auf eine kleine Truppe *Zeller*, also Menschen, die wirklich in Marxzell leben. Manche von ihnen sind unregistrierte *Mutatis* oder gar *Diabolus*, andere schlicht Verbrecher, die versuchen dem Gesetz zu entgehen. Doch unter den *Zellern* leben auch viele Kinder der Geflohenen, welche nicht selten schon in jüngsten Jahren auf sich selbst gestellt sind.

Die kleine Gruppe, auf welche die Charaktere treffen, nennt sich Meringer, weil sich ihr Revier bis zur Johann-von-Mering-Straße erstreckt. Sie sind im Grunde eine Bande von Kindern, welche durch ein Wesen namens *Wolfsmutter* beschützt werden. Die *Wolfsmutter* ist eine sehr mächtige *Diabolus* des Aspekts Wolf. Sie kümmert sich mit großer Fürsorge um die Kinder Marxzells, doch ihre Regeln sind hart. Werden die Kinder erwachsen, müssen sie für 1 Jahr ohne die Hilfe ihrer Gruppe und der *Wolfsmutter* auskommen. Kehren sie nach einem Jahr zurück, wird ein

großes Fest gefeiert und in der folgenden Nacht offeriert die *Wolfsmutter* ihrem „Nachwuchs“ die Gabe des Wolfes. Nehmen die Kinder diese Gabe an, werden sie gebissen und verwandeln sich in einen *Mutatis* oder gar *Diabolus* des Aspekts Wolf. Danach müssen sie die Gruppe für immer verlassen und werden ein Teil des Wolfklans, welcher viel tiefer im Herzen Marxzells lebt.

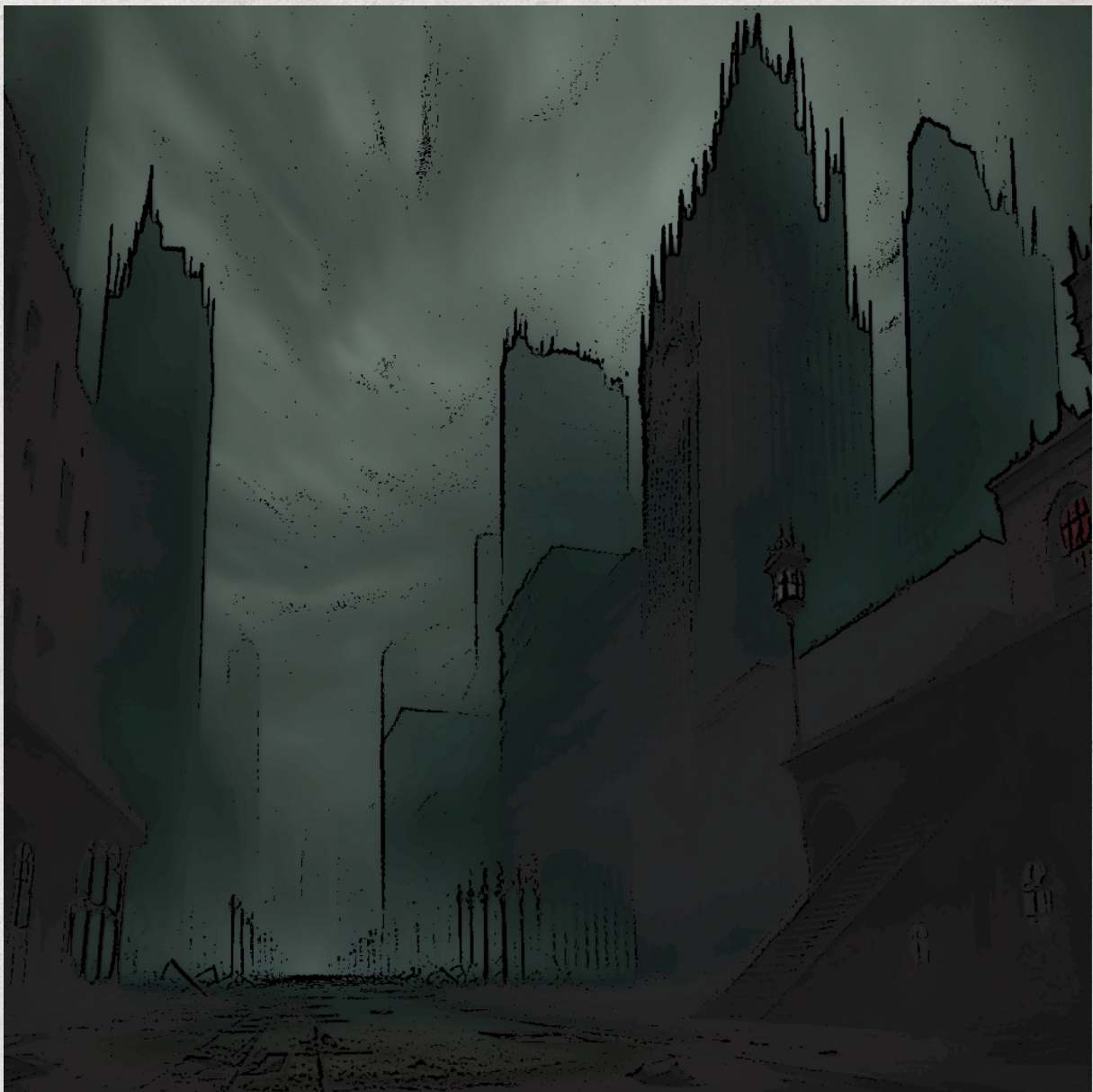
Die Meringer sind mit einfachen Waffen ausgestattet und können den Charakteren vermutlich nur dank ihrer Überzahl gefährlich werden. Allerdings kommt es nicht zu einem Kampf mit den Meringern. Stattdessen werden die Charaktere und Kinder von einer kleinen Gruppe Jäger der Leere angegriffen. Diese Drifter kommen fast ausschließlich in Marxzell vor und

scheinen geschichtlich mit dem Ende des Stadtteils in Verbindung zu stehen. Nur wenige kennen ihre wahre Natur. Für die Charaktere mit ihrer schlechten Ausrüstung sind die Jäger der Leere harte Gegner, doch zusammen mit den Meringern können sie die Monster besiegen.

Wenn du merkst, dass der Kampf nicht gut für die Charaktere läuft, lass die Jäger der Leere das Weite suchen. Ihre Wege sind mysteriös und niemand weiß, was in den Köpfen dieser Bestien vor sich geht.

2-4. SPIELER

Die nächtliche Luft empfängt euch mit einem starken Aschefall, doch die von den zahllosen Neonröhren der umliegenden Stadtteile Europas



erleuchteten Wolken am Firmament strahlen ein sanftes, fast beruhigendes Licht auf euch herab. Die ewigen brennenden Straßenleuchten Europas gibt es zwar auch hier, doch scheinbar haben sie nicht vor, die finsternen Straßenzüge Marxzells zu erhellen. Wer sollte sie in einem toten Stadtteil auch vermissen?

Es ist still, sehr still. Keine summenden Elektromotoren von Fahrzeugen auf den Straßen, keine hastigen Menschen, die über die Bürgersteige in ihr sicheres Heim eilen und nicht einmal dröhnende Strahlentriebwerksmaschinenentriebe, welche im Tiefflug über die Stadt donnern. Marxzell ist ein Teil der Stadt, ohne ein Teil Europas zu sein.

Mit größter Vorsicht bewegt ihr euch aus dem Wohnkomplex und betretet die weite Straße vor euch. Vor euch erheben sich die grotesken Silhouetten der Eschendorf-Türme, den Wahrzeichen dieses Stadtteils. Wie ein Mahnmal reichen die beiden Schemen in die dicke Wolkendecke über euch und unterstreichen die schreckliche Leere dieses Ortes.

Als ihr euch mit unsicheren Schritten von dem vertrauten Wohngebäude entfernt, ertönt ein schräg klingendes Horn in der Ferne und doch nah genug, um euch zu beunruhigen. In diesen leeren Häuserschluchten scheint sein kraftvoller Ton weit zu reichen.

Ulrich Heinrichs meint: „Wenn wir eine andere Stadtgrenze von Marxzell erreichen, können wir diesen seltsamen Ort vielleicht verlassen, ohne das H.A.S.S. es mitbekommt.“

2-5. SPIELER

Ihr seid bereits seit einer halben Stunde unterwegs und stapft durch die hohen Ascheverwehungen. In eurem Inneren spürt ihr eine unbeschreibliche Leere. Es ist als ob dieser Ort euch aufzehrt und seine eigene Leere mit eurer Seele füllen möchte. Wolltet ihr das Gefühl einem anderen Menschen beschreiben, es würde

vermutlich nicht gelingen.

Wahrnehmung-Test gegen 6+(1)

Sechster Sinn-Test 4+(1)

Etwas stimmt nicht. Schatten bewegen sich am Rande eures Blickfeldes und in euren Rücken. Ein fahles Wispern hinter den Autowracks auf der anderen Straßenseite und euer Gefühl schlägt von einer trauernden Leere in eine gefährvolle Wachsamkeit um. Ihr bleibt ruckartig stehen. Entweder weil ihr die seltsamen Vorkommnisse mitbekommt oder eure Gefährten plötzlich anhalten und erschrocken die Szenerie betrachten.

Wenige Sekunden nach eurem plötzlichen Versteinern stehen Figuren in schmutzigen Gewandungen und vorgehaltenen Waffen hinter den Autowracks auf, beugen sich um Häuserecken und lehnen sich aus den Fenstern der Stockwerke über euch. In der Dunkelheit und dem Aschetreiben ist es schwer zu erkennen, wie viele Personen es sind, doch ihr würdet etwa 2 Dutzend schätzen.

Sie sind kleiner als ihr und blicken euch wuterfüllt mit gezogenen Waffen an. In ihren kleinen Händen sind alte Schusswaffen, selbstgebaute Bögen und Steinschleudern.

Von einem der Autowracks ruft eine Stimme: „Halt Eindringlinge! Ihr habt das Revier der Meringer ohne Genehmigung betreten. Gebt uns eure Waffen und Nahrungsvorräte und ihr dürft unser Revier unbeschadet verlassen!“

Die Stimme klingt sehr jung, fast kindlich.

2-6. SPIELLEITER

Lass den Charakteren etwas Zeit, sich mit dem Anführer der Meringer, Jakob, zu unterhalten. Bedenke, dass dieser Junge den Rest von Europa nicht kennt. Die Glasnadeln des Zentrums und der benachbarten Stadtteile sind für ihn der „Leuchtende Wald“, wo die Hasser leben. Die Hasser sind die bösen Menschen, welche

Name	Rang	Alter	Charakter
Jakob	Anführer	15	selbstsicher, kräftig, reflektiert, beschützend
Aldina	stv. Anführerin	14	kampflustig, herausfordernd, sarkastisch
Ansgar	Wachposten	12	ruhig, beobachtend, introvertiert, fokussiert
Sieglind	Kämpferin	14	offen, kämpferisch, fürsorglich für die Jüngeren
Conrad	Heiler	14	gebildet, offen, altruistisch
Daia	Waffenmeisterin	15	introvertiert, nachdenklich, freigeistig, fantasievoll

kommen um zu Jagen und zu töten. Er kennt die Säuberungstrupps von H.A.S.S., doch nicht den Grund, weshalb sie sie das tun. Menschen wie die Charaktere, Flüchtlinge aus dem leuchtenden Wald hat er auch schon gesehen, doch die Meringer haben nichts zu verschenken und die *Wolfsmutter* gestattet es nur Kinder und Jugendliche aufzunehmen.

Als Jakob jedoch Ulrich Heinrichs als Wolf erkennt, wird er vorsichtig. In seiner kindlichen Vorstellung könnte es sich um einen Freund der *Wolfsmutter* handeln. Sind noch mehr *Diabolus* des Aspekts Wolf in wahrer Gestalt zugegen, wird er dies womöglich als Zeichen der *Wolfsmutter* interpretieren.

Bevor die Situation zu einem Kampf kippt oder gar zu gemächlich für die Charaktere wird, kommen die Jäger der Leere.

2-7. SPIELER

Ihr seid noch immer vom plötzlichen Auftauchen

der „Meringer“ und ihrer schieren Anzahl überrascht, als bei den Kindern plötzlich Unruhe ausbricht.

Finger zeigen abwechselnd zu einem großen Gebäude mit zertrümmerten Fenstern auf den unteren Etagen. In gewaltigen Schriftzügen stromloser Neonröhren steht dort: „CONSUMENTIS“. Eure Augen können in den zerbrochenen Schaufenstern, die wie leere Augenhöhlen eines Schädels wirken, nichts Ungewöhnliches erkennen.

Ein lauter Ruf wie das Brüllen eines Raubtiers und das Zischen hochkomprimierter Druckluft zerreit die Stille. Anmutig schreitet ein dunkles Wesen aus den Schatten des Gebäudekorpus, dessen lederne Haut so düster ist, dass sie das spärliche Licht der Umgebung absorbiert. Eigentlich seht ihr die Umrisse nur, weil das Zentrum der Kreatur düsterer ist als Finsternis. Es hat die Schulterhöhe eines Menschen, bewegt sich aber auf vier Beinen und sieht euch mit



nachtschwarzen Augen an. Mit einem eher lässigen Sprung landet es auf der Straße vor dem Konsumtempel und hinter ihm zwei weitere Kreaturen der gleichen Spezies. Diese beiden habt ihr zuvor gar nicht wahrgenommen. Mit einem großen Satz springt die vordere Kreatur auf euch zu und die anderen beiden legen nach.

2-8. SPIELLEITER

Die Jäger der Leere sind gefährliche Raubtiere und einer der wichtigsten Gründe, weshalb H.A.S.S. diesen Ort bestmöglich meidet. Ihre Kräfte sind eng mit den paraphysiologischen Mächten des Pantheons Xenostik verknüpft.

Besondere Eigenschaften

Seelenlos: Immun gegen Furcht

- **Krallen der Leere:** Angriffe zählen als panzerbrechend
- **Mantel der Finsternis:** Schleichen- und Tarnen-Tests +3
- **Wesen der Leere:** erhalten doppelten Schaden durch Mystik (MYS)

Die Jäger der Leere greifen blindlings alle Personen an, welche ihnen zwischen die Zähne und Krallen kommen. Konzentriere dich deshalb nur auf die Charaktere, wenn sie aktiv in den Kampf einschreiten. Wenn du im Laufe des Kampfs bemerkst, dass deine Charaktere zu schwer verletzt werden, richte die Aufmerksamkeit der Jäger der Leere auf andere oder lass sie sich zurückziehen. Ein brutales Raubtier, das Blut geleckt hat, gehen lassen zu

müssen ist ohnehin schlimmer, als es mit letzten Kräften besiegen zu können. Wer weiß, vielleicht kehrt es bald zurück?

Nachdem der Kampf vorüber ist, gilt es sich zu sammeln und Wunden zu versorgen. Umso mehr die Charaktere den Kindern helfen, je mehr Achtung gewinnen sie in deren Augen. Teilen ist in einer rücksichtslosen und brutalen Welt nichts selbstverständliches.

Durch den gemeinsamen Kampf gegen die Jäger die Leere ist das Eis gebrochen und die Kinder hören sich die Geschichte der Charaktere an. Sie fürchten sich nicht vor Abnos, denn sie sind Zöglinge einer Wölfin. Viel mehr fürchten sie die brutalen Hasser, welche immer wieder in ihr Revier eindringen, um Flüchtlinge aus dem Leuchtenden Wald zu jagen.

Jakob, der Anführer der Meringer, bietet den Charakteren an, sie in eines ihrer Verstecke mitzunehmen, wo sie etwas zu essen bekommen und ruhen können. Nach all dem, was sie in den letzten Stunden erlebt haben, mag ein guter Schlaf durchaus förderlich sein.

2-9. SPIELER


Ihr habe keine Ahnung auf welchen Schrecken ihr gerade getroffen seid, doch offensichtlich habt ihr die Bestien besiegt. Der eine oder andere mag meinen, dass es sich dabei um eine Art von Drifter handelte, doch ihr habt noch nie von etwas Ähnlichem gehört. Vor allem nicht innerhalb der Wehrmauern Europas!

Der Anführer der Meringer kommt zu euch und blickt euch mit ernster Miene an.

„Ohne euch hätten wir die Finsternen nicht

3x Jäger der Leere					
KRAFT	8	Strukturpunkte	40	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Panzerung	5	Wahrnehmung (GST+3)	4
PERSÖNL.	1	Gehen (m)	10	Unbewaffnet (natürliche Waffen) (KFT)	6
GEIST	1	Rennen (m)	50	Gekonntes Ausweichen (GES)	7
MACHT	5	Fliegen (m)	-	Gekonnte Abwehr (KFT)	5
				Tarnen (GES+1)	6
				Schleichen (GES+1)	6

Waffen					
Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
Biss	-	1 m	KRAFT+3(S-KIN)	-	6+
Krallen	-	2 m	KRAFT+3(S-KIN)	-	4+



besiegen können. Wir sind euch wirklich was schuldig. Und weil unsere Freunde auch Freunde der Mutter sind, möchte ich, dass ihr mit uns kommt. Zum Dank geben wir euch ein Quartier für die Nacht und etwas zu essen. Kommt mit.“

Die Meringer stecken ihre Waffen ein und helfen den Verwundeten auf die Beine. Ihr fragt euch wie Kinder in einer solch unwirklichen Welt wie Marxzell überleben können, denn wenn man ganz ehrlich zu sich selbst ist, dieser Ort ist noch angsteinflößender als in eurer Fantasie. Diese endlose Düsternis, das Gefühl verlassen zu sein, die ungewöhnliche Stille und dann noch diese abgrundtiefe Leere, welche jeder von euch in seinem Herzen fühlt. Eine kalte und unnatürliche Leere, die keinen Ursprung und kein Ende zu besitzen scheint. Mit den Kindern wandert ihr durch die hohen Ascheverwehungen der Straßen, passiert menschenlose Kreuzungen und werdet von unsichtbaren Schemen aus den toten und kalten Fenstern der Hochhäuser beobachtet. Wären im Hintergrund Marxzells nicht die hellen Lichter der anderen Stadtteile zu sehen, wäre dies hier der Vorhof der Hölle.

Nach etwa 20 Minuten erreicht ihr einen alten U-Bahn-Zugang und schreitet vorsichtig die von Asche geschwärzten Stufen hinab. Doch was zuerst wie ein trostloses Loch im Boden wirkt, entpuppt sich schon nach wenigen Schritten in die stillgelegte Station wie eine kleine Stadt. Ihr würdet schätzen, dass mindestens 40 Kinder und Jugendliche hier ein kleines Reich erbaut haben. Einfache Hütten aus Schrott und Abfall zusammengezimmert stehen entlang des Bahnsteigs. Ein Feuer brennt in einer alten Mülltonne und darüber hängt ein großer Topf aus Gusseisen, der einen überraschend angenehmen Duft verströmt.

„Setzt euch und esst etwas!“, sagt Jakob und bietet euch eine Gruppe wild zusammengewürfelter Stühle an, die an der Wand lehnen.

2-10. SPIELLEITER

Jakob wird sich nochmal bei den Charakteren für ihre tatkräftige Unterstützung bedanken und gerne alle Fragen zu den Meringern beantworten. Dazu gehört:

- Die Meringer werden von der Mutter beschützt. Sie ist ein riesiger Wolf und sieht wirklich gruselig aus. Aber ist liebevoll und

hilfsbereit zu Kindern und beschützt sie.

- Die Mutter hat immer ein Auge auf ihre Schützlinge, doch man sieht sie nur sehr selten.
- Wenn ein Meringer 16 Jahre alt wird, muss er für 1 Jahr die Gruppe verlassen und für sich selbst sorgen. In dieser Zeit darf er nicht zur Gruppe zurückkehren. Wenn er nach 1 Jahr wiederkommt, hat er sich bewiesen und die Mutter schenkt ihm den Segen des Wolfes. Damit wird er dann selbst zum Wolf und darf sich dem Rudel der Mutter anschließen.
- Das Leben in der Dunkelwelt (Marxzell) ist hart. Dafür gibt es aber kaum Hasser, weil diese im Leuchtenden Wald leben. Sie kommen nur selten her und jagen dann Menschen.
- Das Schwerste ist an Essen zu kommen. Es gibt hier unten aber sehr große Ratten, die leicht zu jagen sind. Manchmal findet man noch Fertigessen (SYNtex Fertiggerichte) in den leeren Häusern, doch das ist selten.


Die Charaktere können sich noch ein bisschen mit Jakob und den anderen Meringern unterhalten. Jakob wird ihnen anbieten, sie morgen zu einem Mann zu bringen, der Menschen vom Leuchtenden Wald in die Dunkelwelt bringt und wieder zurück. Er kann ihnen sicherlich helfen. Die Charaktere sind wahrscheinlich aber auch sehr müde und freuen sich über eine warme Decke, eine halbwegs weiche Schlafmatte und etwas Ruhe.

Test: Hören des Horns

Gelingt einem Charakter der nachfolgende *Wahrnehmung*-Test gegen 6+(1), wacht er von einem bekannten Geräusch auf. Es klingt wie ein weit entferntes, schräg klingendes Horn, das die Charaktere bereits beim Betreten von Marxzell vernommen haben.

2-11. SPIELER

Auf dem kalten und harten Boden einer U-Bahnstation zu schlafen, ist für die meisten von euch eine neue Erfahrung. Das gedämpfte Licht der brennenden Mülltonne taucht dieses alte Gemäuer in ein geisterhaftes Licht. Seltsame aber weit entfernte Geräusche dringen aus den U-Bahntunneln an eure Ohren. Sind es die weit getragenen Klänge von U-Bahnen aus anderen



Stadtteilen oder etwas ganz anderes? Von jeder Bewegung, jedem noch so leisen Geräusch wacht ihr auf, bis euch schließlich die Müdigkeit übermannt und in einen tiefen, traumlosen Schlaf sinken lässt.

Wahrnehmung-Test gegen 6+(1)

Aus einer weiten Ferne, welche Realität und die unwirkliche Welt des Schlafes miteinander verbindet, dringt der Ruf eines schräg klingenden Horns an euer Ohr. Ihr habt dieses Geräusch schon einmal gehört; beim Betreten Marxzell. Mit schnellen Schritten nähert sich eine Person euren Schlafplätzen.

„Hasser sind gekommen. Sie suchen nach Menschen. Kommt mit!“, flüstert Jakob aufgeregt.

Ihr schnappt euch die wenige Ausrüstung, die ihr euer Eigen nennt und folgt ihm den U-Bahntunnel bis zum Ende und dann einige Meter weiter über den Gleisschotter bis zu einer schweren Eisentür in der Wand. Von dort aus geht es über einen kurzen Korridor in ein Treppenhaus, in welchem Jakob euch mehrere Stockwerke in die Höhe führt. Ihr verlasst das Treppenhaus und befindet euch auf einem langen Flur, der vermutlich einst zu einem Bürogebäude gehörte. Vor euch liegen weiträumige Großraumbüros. Die lange Fensterfront ist zersplittert, eine dicke Ascheschicht liegt auf den Arbeitstischen und Stühlen.

„Wir müssen jetzt ganz leise sein.“, wispernt Jakob kaum hörbar und führt euch zu einer der offenen Fenster. Hier kniet ein anderer Junge mit einem seltsam gebogenen Blechinstrument in der Hand; vermutlich das schräg klingende Horn. Jakob duckt sich und blickt hinunter auf die Straße.

2-12. SPIELLEITER

In diesem kurzen Intermezzo soll den Charakteren vor Augen geführt werden, was es bedeutet von H.A.S.S. gejagt zu werden. Einen Kampf gegen die Eliteeinheiten von Kantus von Krähenfels, dem Ressortleiter für Paraphysiologie bei H.A.S.S., können sie in ihrem Zustand unmöglich bestehen. Sind die Charaktere auf Krawall gebürstet, wird Ulrich ihnen klarmachen, dass ein Kampf gegen diese Spezialeinheit keinen Sinn macht.

Test: Verstecken vor H.A.S.S.

Gelingt einem Charakter der nachfolgende *Tarnen-Test* gegen 4+(1) nicht, wird einer der H.A.S.S.-Beamten aufmerksam und deutet auf das Gebäude, in dem sich die Charaktere verstecken. Aus der Gruppe lösen sich daraufhin 3 Soldaten und bewegen sich mit vorgehaltener Waffe auf den Eingang des Gebäudes zu.

Falls der *Tarnen-Test* misslingt, befinden sich die Charaktere in großer Gefahr. Der beste Weg wäre schnell zurück durch das Treppenhaus in den Keller und zurück in die U-Bahnstation. Verbringen die Charaktere zu viel Zeit mit diskutieren, betreten die H.A.S.S.-Beamten das Gebäude und bewegen sich zur Treppe. Ab diesem Zeitpunkt ist der Weg in den Keller abgeschnitten. Jetzt heißt es improvisieren. Achte darauf, dass Jakob nichts geschieht. Er ist für das Abenteuer noch von Bedeutung.

2-13. SPIELER

Als ihr auf die nächtliche Straße unter euch blickt, seht ihr eine Gruppe von 18 Personen in schweren Taktikrüstungen. Sie bewegen sich in Formation, genau wie eine militärische Einheit und sind bis an die Zähne bewaffnet. Sturmgewehre und 2 schwere Maschinenkanonen könnt ihr erkennen.

Tarnen-Test gegen 4+(1)

(Erfolgreich: lies den Text weiter;

Misslungen: lies *SPIELER Alternative* weiter)

Ein paar Mal sehen Mitglieder der Spezialeinheit in eure Richtung, doch in den Ruinen des Bürokomplexes vermögen sie es nicht euch wahrzunehmen. Als der Kampftrupp weiterzieht, atmet nicht nur Jakob sondern auch ihr tief durch. „Wir müssen euch morgen früh zu Casius bringen. Die Hasser kommen nicht oft her und nur ganz selten mit einer so großen Gruppe. Scheinbar wollen sie euch unbedingt jagen.“, sagt Jakob mit ernster Stimme.

Nachdem die Anspannung vor euch abgefallen ist, kehrt ihr in die alte U-Bahnstation zurück und versucht noch ein paar Stunden zu schlafen. So richtig gelingen will es euch aber nicht.

2-13.1. SPIELER (Alternative)

Ein paar Mal sehen Mitglieder der Spezialeinheit

H.A.S.S. Spezialkommando Paraphysiologie

KRAFT	6	Lebenspunkte	6	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Ausdauer	30	Fernkampfwaffen (verschiedene)	5
PERSÖN.	4	Panzerung	8	Nahkampfwaffen (Schlagwaffen)	6
GEIST	4	Gehen (m)	10	Wurfaffen (Granaten)	5
MACHT	5	Rennen (m)	50	Gekonnte Abwehr	6
				Gekonntes Ausweichen	5
				Einschüchtern	4
				Paraphysiologie (Abnos)	4

Waffen					
Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
Schockstab	-	2 m	8(A-SCH)	-	6+
TEUTATES Gladius	ES/SM	20/50/120/240 m	9	30	4+
TEUTATES Gladiator	ES	5/15/35/50 m	6	16	5+
TEUTATES Walküre	AM/VM	30/80/300/900 m	9	570	-
2x Giftgasgranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6 (S-GIF)/10 m	-	6+
2x Sprenggranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6 (S-KIN)/5 m	-	6+

Charakter

In schwerer Taktikrüstung und mit allen erdenklichen Munitionstypen ausgerüstet ist dieser Trupp trainiert zu finden und auszulöschen. Ihre Mission ist die Flüchtigen aufzuspüren und zu vernichten, ohne Risiken dabei einzugehen. Das Spezialkommando Paraphysiologie gehört zu den brutalsten Truppen von H.A.S.S. und ist nicht dafür bekannt Gnade walten zu lassen.

in eure Richtung und sehen sich dann gegenseitig an. Vermutlich unterhalten sie sich über Funk, denn ihr könnt in der Stille Marxzells keine Stimmen wahrnehmen und selbst euer Atmen scheint in dieser Situation bereits unerträglich laut zu sein.

Plötzlich zeigt einer auf das Gebäude, in dem ihr euch befindet und 3 Mitglieder der Spezialeinheit lösen sich aus der Gruppe. Sie kommen direkt auf euch zu. Was wollt ihr tun?

2-14. SPIELLEITER

Für welchen Weg sich die Charaktere auch immer entscheiden, sei es Verstecken, Kampf oder Flucht, sie gelangen mit Jakobs Hilfe wieder zurück in das Versteck der Meringer. Dort können sie sich noch ein bisschen ausruhen und versuchen Schlaf zu finden.

KAPITEL 3: WILLKOMMEN IN DER UNTERWELT

3-1. SPIELLEITER

Jakob bringt die Charaktere am nächsten Morgen zu einem verlassenem Hochhaus, nicht weit vom Revier der Meringer entfernt. Dort lebt Casius, ein Unterweltführer und einer der wenigen Menschen in Europa, welche einen Weg nach Marxzell und wieder heraus kennen. Eigentlich ist die Unterwelt von Marxzell hermetisch abgeschottet, genau wie die Oberfläche, doch immer wieder finden mutige oder wahnsinnige Sucher Übergänge in den verlorenen Stadtteil. Casius ist einer dieser Menschen und ein wirklich seltsamer Vogel. Casius ist ein hochgebildeter und extrem gefährlicher Mann. Er hört sich selbst gerne reden und liebt es, mit seinem Intellekt anzugeben. Weil das Schleusen von Abnos nach Marxzell durchaus lukrativ ist, hat Casius kein Geld notwendig. Er ist viel mehr am Fall der Charaktere interessiert und findet ihre Zwickmühle extrem interessant. Aus diesem Grund will Casius keine Unsummen für seinen Dienst, weil das gute Gefühl, Menschen vor H.A.S.S. gerettet zu haben, und diese ihm danach einen Gefallen schulden bereits ordentliche Bezahlungen sind. Er selbst ist ein gesuchter Schwerverbrecher, der H.A.S.S. aus ganz eigenen Gründen für unsympathisch hält.

Test: Erkennen des Zeichens an der Tür

Gelingt einem Charakter der nachfolgende *Stadtwissen (Unterwelt/Verbrechen)*-Test gegen 6+(1) oder *Geheimzeichen (Unterwelt)*-Test gegen 4+(1), erkennt er das Zeichen der Unterweltführer. Manche interpretieren es als Windrose, andere als die unzähligen Abzweigungen im Untergrund, doch die meisten Führer kündigen damit ihre Dienste öffentlich an.

3-2. SPIELER

Am nächsten Morgen erhaltet ihr ein spärliches Frühstück und brecht noch vor dem Sonnenaufgang mit Jakob, Ansgar und Sieglind auf. Die Luft ist immer noch ascheverseucht und die rasanten Fallwinde an den toten Häuserflanken wirbeln den vulkanischen Staub auf den Straßen herum. Jakob zieht sich einen dreckigen Stofffetzen vors Gesicht, sodass ihr nur noch seine Augen und die Stirn sehen könnt.

Selbst hier, im verlorenen Stadtteil Marxzell scheint die Kunde von der ungesunden Asche bereits angekommen zu sein.

Mit schwachen Lichtquellen ausgerüstet stapft ihr durch die hohen Verwehungen und überquert verlassenem Straßen mit Autowracks, finstere Unterführungen voller Unrat und ein aufgegebenes Fabrikgelände, auf dessen Außenflächen verwitterte Baumaschinen wie Zeugen des Untergangs stehen. Nach einer halben Stunde, die euch wie ein halber Tag vorkommt, gelangt ihr an einen hohen Wohnkomplex, dessen Fenster eingeschlagen oder verbarrikadiert wurden. Die Graf-von-Munk-Allee 33 ist ein mittelgroßes Wohngebäude mit dem typischen europäischen Durchschnitt von 80 Stockwerken. Im ersten Moment könnt ihr an dem Haus nichts Besonderes erkennen, mit Ausnahme eines seltsamen Zeichens über der großen Eingangstür. Es sieht aus wie ein 8-zackiger Stern, dessen Spitzen über einen Kreis hinausragen.

Stadtwissen (Unterwelt/Verbrechen) 6+(1)
Geheimzeichen (Unterwelt) 4+(1)

„Wir sind da.“, sagt Jakob und deutet auf den Eingang des Hauses.

„Sein Name ist Casius und er wird euch helfen. Sagt ihm, die Mutter schickt euch. Er wird euch sicherlich zurück in den Leuchtenden Wald bringen können.“



Zeichen der Unterweltführer

3-3. SPIELLEITER

Casius wartet bereits im Erdgeschoss, da er die Ankunft seiner Gäste aus den höheren Stockwerken gut überblicken konnte. Er möchte sich die Charaktere erst einmal ansehen, bevor er Kontakt mit ihnen aufnimmt. Unterweltführer sind normalerweise angesehene Persönlichkeiten und daher sicher vor blinder Gewalt. Doch bei Fremden und Abnos weiß man nie.

Test: Casius erblicken

Gelingt einem Charakter der *Wahrnehmung*-Test gegen 6+(1), bemerkt er Casius hinter einer der Säulen stehen. Wenn Casius bemerkt, dass er erkannt wurde, geht er auf die Charaktere zu.

3-4. SPIELER

Ihr betretet das hohe Gebäude durch den Aschefang des Hauses und steht in einem hohen Empfangssaal wie er in den meisten Wohnkomplexen Europas vorkommt. Hier arbeitet üblicherweise ein Empfang, der Besuchern den Weg weist, Post annimmt oder den Bewohnern mit Rat und Tat zur Seite steht. Der Empfangstresen ist verlassen und von einer

hauchfeinen Staubschicht bedeckt. Der Boden liegt voller Unrat und Schrott. Neben dem Tresen ruht ein Kinderwagen, dessen Stoffbezug verwittert und verschmutzt von einer anderen Zeit spricht. Einer Zeit, in welcher dieser Stadtteil zu den aufstrebenden Orten Europas zählte. Über euch hängt ein gewaltiger Kronleuchter mit schmutzigem Glas in Kristallform. Vermutlich hat sich das ausgestrahlte Licht der Leuchten in allen Regenbogenfarben darin gebrochen.

Wahrnehmung gegen 6+(1)

Eine hagere Gestalt in abgewetzten SYNleder-Klamotten und einem schweren Rucksack auf dem Rücken tritt aus der Dunkelheit der breiten Säulen. Seine Bewegungen sind selbstsicher und doch wirken sie nicht aggressiv.

„Ja, das war einst ein wunderschönes Gebäude, gefüllt mit Leben und Freude. Dann kam die Leere und der Zerfall. Mein Name ist Casius und wenn ihr zu mir kommt, wollt ihr vermutlich Marxzell verlassen, nicht wahr?“ Er lächelt euch wohlwissend an und gibt euch damit zu verstehen, dass er eure Beweggründe kennt.

Casius					
KRAFT	4	Lebenspunkte	4	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	4	Ausdauer	20	Fernkampfwaffen (Pistolen)	4
PERSÖN.	6	Panzerung	3	Nahkampfwaffen (Stichw.)	4
GEIST	7	Gehen (m)	8	Schleichen	4
MACHT	3	Rennen (m)	40	Überzeugen	6
				Orientieren	7
				Stadtwissen (Unterwelt/Verbrechen)	6
				Staatswissen (H.A.S.S.)	5

Waffen					
Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
Kampfmesser	-	1 m	KRAFT+1(S-KIN)	-	6+
MARS 9 mm Richter	ES	3/12/20/30 m	7	6	4+

Charakter
Casius ist 54 Jahre alt, hager und hat schütteres Haar. Er ist sehr intelligent, studierte theoretische Physik und klassische Geschichte an der Europäischen Universität, wo er mit höchsten Ehren promovierte. In einer durchzechten Nacht ließ er sich für die Liebe auf ein Degenduell mit einem früheren Kommilitonen ein und tötete diesen im heißblütigen Affekt. Um der Vollstreckung seiner Strafe zu entgehen, floh er in die Unterwelt Europas, wo er sich schließlich als Unterweltführer etablierte und die Gefilde um Marxzell, Karlsbad, Keltern und Malsch zu seinem Gebiet machte. Casius kann ein angenehmer, wenn auch sehr egozentrischer Umgang sein. In seinem Inneren ruht jedoch noch immer die Bestie eines Mörders.

3-5. SPIELLEITER

Casius ist bereit sofort aufzubrechen und der Eingang in die Unterwelt befindet sich im Keller dieses Hauses. Wenn die Charaktere ihn bezüglich der Dunkelheit fragen, die Marxzell umfassen hat, wird er ausweichend antworten. Genau weiß er es nämlich auch nicht. Marxzell war ein aufstrebender Stadtteil und das Juwel der äußeren Stadtbezirke. Doch plötzlich stagnierten die Zuwanderungen, wohlhabende Geschäftsleute gingen und mit jedem Tag schien der Stadtteil auf unsichtbare Weise weiter auszubluten. Am Ende waren nur noch Verbrecher und unnatürliche Wesen wie die Jäger der Leere übrig, als H.A.S.S. und SCH.I.L.D. entschlossen Marxzell über Nacht abzuriegeln. Die wirklichen Bauarbeiten gingen natürlich nicht ganz so schnell. Eine provisorische Mauer aus schweren Barrikadenschilden wurde montiert, um ein Überschlag der ausbreitenden Finsternis auf die anderen Stadtteile zu verhindern. H.A.S.S. und SCH.I.L.D. führten gemeinsam schwere Feuergefechte an den nordöstlichen Grenzen Marxzells, doch niemand scheint zu wissen, gegen wen sie kämpften. Am Ende konnte der Dunkelheit ein Teil des Stadtteils abgerungen werden und wurde zu dem Ort, den wir heute als Keltern kennen. Dem jüngsten Stadtteil Europas.

Die Unterwelt

Die Unterwelt Europas trägt ihren Namen nicht zu unrecht. In den zahllosen Katakomben, Kanälen, Tunneln, U-Bahnrohren und Kellern existieren Wesen und Geheimnisse, die Europas Grundfesten erschüttern könnten. Nicht wenige davon in den Tiefen Marxzells. Doch zum Glück wollen die Charaktere nicht weiter in den verlorenen Stadtteil vordringen, sondern zurück in die Zivilisation.

Casius kennt mehrere Wege nach Keltern, Karlsbad und Malsch, doch nicht alle sind auch immer und zu jeder Zeit passierbar. Eine falsche Entscheidung kann schnell zu einem erheblichen Umweg werden. Deshalb möchte Casius es über die Tiefgarage des alten Kaufhauses Gravalis an der Ecke Dreißler Straße und Pattenach-Platz versuchen. Das Kaufhaus liegt gegenüber der Marxzeller Barrikade auf Seiten Karlsbads. Durch die Nähe zur Barrikade wurde das Kaufhaus vor langer Zeit aufgegeben und abgerissen, doch

seine Tiefgarage steht Größtenteils noch. Was vermutlich niemand außer Casius weiß, die Tiefgarage hatte eine kleine Seiteneinfahrt in der Hans-von-Südermann-Straße auf der Seite von Marxzell. Ein Fluchtweg führt von dort aus bis zu den Wartungsgängen der stillgelegten Marxzeller U-Bahn. Die Tiefgarage von Gravalis birgt nur eine Gefahr. Die alten Ladepunkte für Automobile haben teilweise noch Strom und dieser lockt Kampfautomatiken an. Schreckliche und bis an die Zähne bewaffnete Konstrukte, die absichtlich von H.A.S.S. in der Unterwelt ausgesetzt wurden, um den Untergrund Europas gewaltsam zu befrieden. Doch zum Glück begegnet man ihnen inzwischen nur noch sehr selten...


3-6. SPIELER

Casius führt euch in die ausgedehnten Kellergeschosse des Wohnkomplexes und nach einigen Minuten ereilt euch das Gefühl, dass sich dieses Haus genauso weit in den Untergrund erstreckt wie in den Himmel. Nach einer langen Zeit, die wie eine Ewigkeit scheint, erreicht ihr das Ende eines verwinkelten Ganges. Casius öffnet die vor euch liegende Brandschutztür aus schwerem Stahl und bittet euch einzutreten. Der langgezogene Raum dahinter muss eine Art Versorgungszentrale gewesen sein. Gewaltige Heizkessel erheben sich mehrere Stockwerke in die Höhe und kraftvolle Pumpen stehen verstaubt in der Raummitte. Am Ende der Zentrale liegt ein offenes Brandschutztor, welches in einen dunklen Korridor mündet. Eure Lichtquellen können die Enden des Korridors nicht erreichen. Vermutlich setzt er sich viele hundert Meter in beide Richtungen fort.

„Für alle von euch, die diesen Ort noch nie betreten haben und nur die schicken sauberen Straßen der Oberfläche kennen: Willkommen in der Unterwelt!“, sagt Casius mit einem süffisanten Lächeln im Gesicht. Dann schultert er sich den schweren Rucksack ab, holt leichte Kapuzenmäntel in einer tiefgrauen Farbe heraus und gibt jedem von euch einen davon.

„Da unten leben zwar echt seltsame Dinge, aber wir sollten bei eurem Aussehen trotzdem so vorsichtig wie möglich sein.“ Er wartet, bis ihr die Kutten angezogen habt.

„Sehr schön. Jetzt seht ihr aus wie Mitglieder der Xenostischen Kirche. Damit wird euch wohl



keiner mehr behelligen. Noch ein paar Grundregeln bevor wir weiter gehen:

1. Wenn ich die Hand nach oben hebe, haltet ihr an, bleibt stehen wie Salzsäulen und sagt kein Wort.
2. Keiner von euch verlässt den Weg, den ich vorgebe.
3. Ihr fasst nichts an, was auf dem Boden liegt, betätigt keine Hebel oder Knöpfe, wenn ich es euch nicht ausdrücklich sage.
4. Wenn ihr ein metallisches Klicken unter eurem Fuß hört, bleibt ihr stehen und rührt euch nicht. Sonst habt ihr die längste Zeit einen Fuß gehabt.
5. Falls wir jemandem begegnen, spreche nur ich.“

„Wenn wir uns darauf verständigen können, sollte alles glatt gehen.“ Casius spricht diese Worte wie einstudierte und unendlichfach rezitierte Sätze.

„Ich bitte euch jetzt ruhig zu sein und nur zu sprechen, wenn es unbedingt notwendig ist. Hier unten gibt es Wesen, die wir nicht aufschrecken wollen.“, fügt er noch mit leiser Stimme hinzu.

Eure Gruppe folgt Casius in gebührendem Abstand durch den langen Tunnel, von dem ihr aber schon bald durch ein weiteres Brandschutztor abzweigt, eine lange Treppe nach oben steigt und einem gewundenen Kanal folgt. Vermutlich gehörte er einst zum ausgedehnten Abwassersystem von Marxzell, doch nach dessen Stilllegung liegen hier nur noch verkrustete Aschereste, die bei Starkregenereignissen gelegentlich weggespült werden. Es riecht feucht, muffig aber nicht unangenehm. Nachdem ihr ein unterirdisches Rückhaltebecken passiert habt und von dort aus den Wartungsgängen einer stillgelegten U-Bahnstrecke gefolgt seid, erreicht ihr eine ausufernde Ebene der Dunkelheit. Die spärlichen Funzeln in euren Händen wirken wie kleine Perlenschnüre aus Licht, die durch die Finsternis gezogen werden. Die Ausmaße sind wirklich beeindruckend.

Casius hält die Hand nach oben und flüstert euch zu: „Wir haben jetzt die Parkgarage des alten Gravolis-Kaufhauses erreicht. Für die jungen unter euch, das Gravolis war einst einer der größten und prächtigsten Konsumtempel Europas und die erste Adresse für Waren aus den anderen Wehrstädten. Die Menschen kamen aus

ganz Europa hierher, um sich die Einkaufswägen zu füllen. Nach dem Untergang von Marxzell verfielen auch die Straßenzüge rund um Marxzell und schließlich musste das Gravolis schließen. Oberirdisch wurde es vor Jahren abgerissen und die Brachfläche mit Wohnkomplexen gepflastert; so wie überall in Europa. Aber die unteren Ebenen der Tiefgarage gibt es noch immer. Wir stehen jetzt genau unterhalb der Grenze zwischen Marxzell und Karlsbad. Rein formal haben wir es also aus Marxzell heraus geschafft. Jetzt müssen wir nur noch an die Oberfläche kommen. Jetzt bitte ganz still und versucht euch so leise wie möglich zu bewegen.“

3-7. SPIELLEITER

Die Charaktere haben ihren kleinen Streifzug durch Marxzell überlebt, doch auch auf der anderen Seite der Barrikade lauern Gefahren. Besonders wenn man durch die Unterwelt streift. Wie der Zufall es will, befindet sich derzeit eine Kampfautomaschine von H.A.S.S. in der Gravolis-Tiefgarage, um ihre Batterien an einer der Automobil-Ladepunkte aufzuladen. Das noch einige der Ladepunkte in dieser vergessenen Tiefgarage funktionieren, liegt an dem komplexen öffentlichen Stromnetzwerk Europas. Die gesamte Energieproduktion Europas liegt in staatlicher Hand und wird zentral verwaltet. Die europäischen Bürger zahlen eine Stromsteuer, welche jeden Monat mit weiteren Steuern von ihrem Gehalt abgezogen wird. Hin und wieder wird vergessen alte Anschlusspunkte abzuschalten, genau wie im Falle der Gravolis-Tiefgarage. Der geringe Stromverbrauch fällt mit Blick auf den stadtweiten Verluststrom gar nicht auf. Die Charaktere treffen bei ihrem vorsichtigen Durchqueren der Tiefgarage auf eine Automaschine des Typs TEUTATES Zenturio Typ 3 mit den typischen H.A.S.S.-Modifikationen für den Einsatz in der Unterwelt. Sie ist gerade dabei ihren Batterien zu laden und kann umgangen werden, wenn die Charaktere sie rechtzeitig erkennen. Unterhalten sich die Charaktere, obwohl Casius um Stille gebeten hat oder misslingt auch nur 1 *Schleichen-Test*, erwacht die Automaschine und greift an. Falls einer der Charaktere den Kräften des *Technomorphs* unterliegt (Substanz PAA-1704), kann er die Präsenz der Automaschine möglicherweise wahrnehmen.

H.A.S.S. Automaschine					
KRAFT	7	Panzerung	10	Programmierung	
SP-C	8	Bewegung (m)	5/50	Personen und Kreaturen ohne	
SP-T	15	Fernkampf	5	Sicherheitsfreigabetransmitter sofort vernichten.	
SP-A	13	Nahkampf	6	Unterwelt nicht verlassen.	
SP-B/R	13	Reaktion	3		

Waffen					
Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
Ausfahrbare Klinge	-	2 m	KRAFT+2(S-KIN)	-	5+
ARTEMIS Flammenwerfer	ES	10 m	8 (5-6 in Flammen)	10	-

Ausrüstung	
Automaschinenausrüstung	Auswirkung
TKA-Prozessor: TEUTATES Signum V3	Fernkampf 5 W6; Nahkampf 6 W6; Reaktion 3 W6
Ersatzbatterie (1 KP)	+24 Stunden Aktionszeit
Ausfahrbare Schwertklingen (1 KP)	Schaden: KRAFT+2(S-KIN)
Waffenschacht Arm (1 KP)	ARTEMIS Flammenwerfer
Amphibienrüstung (1 KP)	Schwimmtauglichkeit

Test Wahrnehmung: Kampfautomaschine frühzeitig erkennen

Gelingt einem Charakter der schwere *Wahrnehmung*-Test gegen 6+(1), bemerkt er die gerade ladende Kampfautomaschine. Durch die vielen Jahre in der Unterwelt Europas verschmilzt sie inzwischen mit dem Dreck und Unrat hier unten. Flugrost, Morast und Schlimmeres überdecken ihr gebürstetes Metall. Da sie sich nicht bewegt und keine erkennbaren Lebenszeichen von sich gibt, ist sie extrem schwer zu erkennen.

3-8. SPIELER

Langsam und vorsichtig schreitet ihr durch eine Ebene aus Dunkelheit. Vor euren Leuchten tauchen schwere Betonstützen in regelmäßigen Abständen auf, doch außer etwas Unrat auf dem Boden, von der Decke hängenden Spinnfäden und kleinen Pfützen aus Abwasser scheint das Parkdeck verlassen zu sein.

Wahrnehmung-Test gegen 6+(1)

3-8.1. SPIELER: *Alternative 1: Automaschine rechtzeitig erkannt*

Eine kurze Reflexion in der Dunkelheit, eine Silhouette in der Schwärze der ewigen Nacht, mehr ist es nicht, was eure Aufmerksamkeit

erregt. Vorsichtig leuchtet ihr die fernen Umrisse aus und erstarrt vor Schrecken, als sich die Strukturen einer menschengroßen Kampfautomaschine aus der Dunkelheit schälen. Der eine Arm ist mit einem der Ladepunkte an der Betonstütze verbunden und ein leises, kaum wahrnehmbares Summen kündigt von dem derzeitigen Ladevorgang. Casius hebt sofort seine Hand und deutet an, die Automaschine großräumig zu umgehen.


Schleichen-Test gegen 4+(1)

(Erfolgreich: **lies den Text weiter**;
Misslungen: **geh weiter zu 3-8.2**)

In einem großen Bogen umgeht ihr die ladende Automaschine und bewegt euch wie Geister durch die Dunkelheit. Jeder eurer Schritte ist von Furcht geprägt und vermutlich seid ihr deshalb so leise und erfolgreich. Die Automaschine kann euch nicht wahrnehmen.

Casius führt euch bis zum anderen Ende des Parkdecks und durch eine zerbrochene Glastür in den Treppenkern eines Aufgangs. Erst dort atmet er tief durch und ihr bemerkt wie die Anspannung von ihm abfällt.

„Das war wirklich Glück im Unglück! Diesen Monstern begegnet man inzwischen sehr selten, doch meistens ist die erste auch die letzte



Begegnung. H.A.S.S. hat sie hier gelassen, um die Bewohner der Unterwelt auszurotten. Sie funktionieren komplett autark und töten gnadenlos. Gut, dass ihr sie gleich gesehen habt. Noch ein paar Schritte näher und ihre Bewegungssensoren hätten uns erkannt.“ (weiter zu SPIELLEITER-Text 3-10.)

3-8.2. SPIELER: Alternative 2: Automaschine nicht erkannt oder Schleichen-Test misslungen

Sechster Sinn-Test 6+(1)

(Erfolgreich: lies den Text 3-8.2.1.;

Misslungen: lies den Text weiter)

In der Finsternis vor euch hört ihr die hydraulischen Systeme einer Maschine erwachen. Schwache Leuchten mit tiefrotem Licht werden auf euch gerichtet und schnelle metallische Schritte bewegen sich auf euch zu. Eine Klinge wird bereit gemacht und eine winzige Flamme wird vor euch entzündet. Das kann nichts Gutes bedeuten!

REAKTION!

(weiter SPIELLEITER-Text 3-9)

3-8.2.1. SPIELER: Automaschine nicht erkannt oder Schleichen-Test misslungen aber Sechster Sinn-Test erfolgreich

Plötzlich hast du ein ganz übles Gefühl in deiner Magenröhre, als würde gleich die Hölle losbrechen. Du kannst es dir nicht erklären, aber normalerweise liegst du richtig, wenn dich dieses Gefühl übermannt. Was willst du tun?

Gib dem Charakter ein paar Sekunden sich vorzubereiten oder etwas zu sagen. Für lange Diskussionen ist keine Zeit.

In der Finsternis vor euch hört ihr die hydraulischen Systeme einer Maschine erwachen. Schwache Leuchten mit tiefrotem Licht werden auf euch gerichtet und schnelle stählerne Schritte bewegen sich auf euch zu. Eine Klinge wird bereitgemacht und verursacht ein metallisches *TSCHINGGG!*, als sie aus ihrem Waffenschacht schnellt. Eine winzige Flamme wird vor euch entzündet. Das kann nichts Gutes bedeuten!

REAKTION!

(weiter SPIELLEITER-Text 3-9)

3-9. SPIELLEITER


Die Charaktere konnte die Gefahr nicht umgehen und stehen nun einer der gefürchteten Kampfautomaten von H.A.S.S. gegenüber. Erstelle die Reaktionsreihenfolge und folge den Regeln für Kampf im **GRUNDREGELWERK Kapitel: Kampf**. Die Automaschine ist allein und daher stehen ihre Chance gegen die Charaktere schlecht. Allerdings besitzt sie eine enorme 10er Panzerung. Das bedeutet, dass die meisten Waffen ohne panzerbrechende Munition nutzlos sind. Stattdessen werden sich die Charaktere auf ihre Paraphysiologie verlassen müssen. Casius ist kein begnadeter Kämpfer, wird mit seiner Pistole aber dennoch auf die Automaschine feuern. Gelingt es den Charakteren nicht die Automaschine zu besiegen, bleibt nur die Flucht. Am Ende des Parkdecks ist ein Treppenhaus und ein Aufzugsschacht. Die Automaschine wird sie nur bis zu dem Treppenhaus verfolgen, jedoch nicht durch die zerschmetterte Glastür. Wenn die Charaktere machtlos gegen die Maschine sind, bleibt sie dort stehen. Sind die Charaktere in der Lage, ihr zumindest leichten Schaden anzurichten, zieht sich die Maschine nach einem kurzen Verweilen zurück und versteckt sich dann in den Schatten des Parkdecks. (weiter zu SPIELLEITER-Text 3-10)

3-10. SPIELLEITER

Die Charaktere haben diese Gefahr gemeistert, auf die eine oder andere Weise. Nun wird es Zeit, zurück in die Zivilisation zu treten, doch noch immer wirken die Charaktere für die Bevölkerung Europas wie schreckliche Monster. Aus diesem Grund sind sie gut beraten, wenn sie die grauen Kutten anbehalten. Im Folgenden und letzten Kapitel müssen sie sich entscheiden, ob sie den Erschaffer von PAA-1704 ausfindig machen wollen und ihn dazu bringen ein Gegenmittel herzustellen oder sich klammheimlich in die Schatten Europas zurückziehen wollen, um für den Rest ihres Daseins in Angst vor H.A.S.S. zu leben. Für Ulrich Heinrichs ist die Sache klar. Er will nicht für den Rest seines Lebens ein Wolf bleiben. Daher bleibt nur der Weg zu Prof. Dr. Franz von Mühren und einer absehbaren Konfrontation mit H.A.S.S.

3-11. SPIELER

Ihr folgt dem Treppenhaus nach oben bis zur



neuen Bodenplatte der Wohnkomplexe, die nun auf dem Grundstück des Kaufhauses Gravalis stehen. Von dort aus führt ein stümperhaft geschaffener Durchgang bis in eine enge Wartungsgrube.

„Über uns ist die Tiefgarage des neuen Wohnhauses. Darüber kommt ihr einfach auf die Straße zurück. Unsere Wege trennen sich nun, aber es war eine interessante Erfahrung, für die ich danken will. Und wenn ihr mal wieder nach Marxzell wollt, wisst ihr jetzt, nach welchem Zeichen ihr Ausschau halten müsst.“ Casius lächelt euch an.

„Oh ja, behaltet die Kapuzenmäntel. Vermutlich werdet ihr sie noch brauchen.“

Ihr öffnet die Stahlplatte der Wartungsgrube und findet euch in einer gut beleuchteten Tiefgarage mit vielen schicken Fahrzeugen wieder. Was wollt ihr als nächstes tun?


KAPITEL 4: DIE HEILUNG

4-1. SPIELLEITER

So weit haben es die Charaktere geschafft. Sie sind H.A.S.S., Marxzell und der Unterwelt entkommen. Das muss man erstmal nachmachen. Die nächsten Schritte werden für dich als Spielleiter noch etwas schwieriger. Die Charaktere haben nun ganz Europa zu ihrer Verfügung und auch wenn sie in ihrem derzeitigen Zustand alles andere als gesellschaftsfähig sind, könnten sie auf die verrücktesten Ideen kommen. Hast du z. B. einen Mechaniker in der Gruppe, wäre es gut möglich, dass die Charaktere versuchen ein Auto in der Tiefgarage zu stehlen. Damit könnten sie halbwegs ungesehen entkommen.

Der Wolf der Gruppe, Ulrich Heinrichs will unter gar keinen Umständen bleiben wie er ist. Ihm ist klar, dass er nie wieder zu H.A.S.S. zurück kann, doch zumindest seine menschliche Gestalt möchte er zurückgewinnen. Er weiß, dass Prof. Dr. Franz von Mühren PAA-1704 entwickelt hat und er kennt dessen Adresse aus der Einsatzbesprechung. Leider weiß er auch, dass mindestens 1 aber vermutlich eher 2 Streifen von H.A.S.S. die Wohnung von Prof. Dr. von Mühren bewachen werden. Selbst die Anwesenheit einer Spezialeinheit der Abteilung Paraphysiologie ist gut möglich und mit diesen Eliteeinsatzkräften ist wirklich nicht zu spaßen. Das Skript sieht für dieses letzte Kapitel folgende Meilensteine vor:

- Die Charaktere finden einen Weg, ungesehen aus der Tiefgarage und dem Wohnkomplex zu kommen.
- Sie kundschaften den Wohnblock aus, in dem sich Prof. Dr. von Mühren befindet.
- Mit einem geschickten Plan, der den Charakteren selbst überlassen bleibt, verschaffen sie sich Zugang zu von Mührens Wohnung und brechen dort ein. Dabei umgehen sie den H.A.S.S.-Wachschutz, ohne große Aufmerksamkeit zu erregen oder überwältigen ihn geschickt.
- Alternativ: Den Charakteren gelingt es Prof. Dr. von Mühren zu ihnen zu locken ohne dass dieser H.A.S.S. darüber informiert.
- Die Charaktere zwingen Prof. Dr. von Mühren ihnen zu sagen, wie sie wieder in ihre normale Gestalt zurückkehren können.
- Das Abenteuer endet.



Da das Vorgehen der Charaktere schwer vorherzusehen ist und wir für das letzte Kapitel absichtlich keinen stringenten Weg vorgeben wollen, erhältst du hier alle Informationen, welche die Charaktere möglicherweise zusammentragen und auskundschaften. Für verschiedene Situationen stehen dir Lesetexte zur Verfügung, welche du vielleicht benötigen wirst. Ist deine Gruppe noch unerfahren oder vielleicht zu schüchtern einen aktiven Plan zu erarbeiten, findest du im Nachfolgenden Hilfen und Lösungsansätze für diesen letzten Teil dieses Abenteuers.

PROBLEMATIK

Die Wohnung von Prof. Dr. Franz von Mühren liegt in einem gutsituierten Stadtteil von Europa, nahe dem Zentrum der Macht. Hier kann man nicht einfach als offensichtlicher Abno, bis an die Zähne bewaffnet und auf der Flucht vor H.A.S.S. hineinmarschieren. Die Charaktere brauchen einen guten Plan, der mit wenig Geld umzusetzen ist. Das ist ihre Herausforderung.

Bevor die Charaktere einen soliden Plan entwickeln können, benötigen sie zuerst mehr Informationen:

- Was wissen wir bereits über den Professor?
- Wie kundschaften wir das Objekt aus, ohne Aufmerksamkeit zu erregen.
- Wie viele Mitarbeiter von H.A.S.S. sichern das Objekt?
- Welche Wege führen in das Innere des Wohnkomplexes?
- Auf welche Weise könnten wir ungesehen in die Wohnung des Professors gelangen?

INFORMATIONEN IN DEN HÄNDEN DER CHARAKTERE

Ulrich Heinrichs war bei der H.A.S.S.-Einsatzbesprechung dabei und wurde der Jäger-Gruppe zugeteilt, welche den flüchtigen Talos-Terroristen mit dem gestohlenen PAA-1704 ausfindig machen sollte. Eine zweite Einsatzgruppe wurde für die Bewachung der Labore von MediOrgano zugeteilt, für den Fall, dass Talos das Durcheinander für einen zweiten Angriff zu nutzen versucht. Eine dritte Einsatzgruppe wurde als Personenschutz für Prof. Dr. Franz von Mühren abgestellt, sollte

Talos versuchen, an den Entwickler von PAA-1704 direkt heranzukommen. Aus dieser Einsatzbesprechung kann Ulrich folgende Informationen bereitstellen:

- Die Wohnung von Prof. Dr. von Mühren befindet sich in der Hans-Jakob-Allering-Straße im 104. Stock eines hohen Wohngebäudes.
- Ihm wurden auf Grund des Talos-Vorfalles in den Laboren von MediOrgano H.A.S.S. Polizisten und möglicherweise Spezialisten der Abteilung Paraphysiologie als Personenschutz zu Verfügung gestellt.
- Der Norden Durchlachs, so nahe am Zentrum der Macht, gilt als besonders gut gesichert. Überall sind Kameras und zivile H.A.S.S.-Mitarbeiter, welche im Fall von Schwierigkeiten in wenigen Minuten zur Stelle sind.
- Solange die Situation mit Talos nicht geklärt ist, hält Ulrich es für unwahrscheinlich, dass von Mühren das Haus verlassen darf.
- Wenn die Charaktere es ungesehen bis in die Wohnung schaffen, wird H.A.S.S. nichts auffallen. Die Wohnung selbst wird nicht überwacht. Prof. Dr. von Mühren verbittet sich derartige Einmischungen in sein Privatleben und als freier Mitarbeiter von H.A.S.S. geht man dort von seiner Loyalität aus.

INFORMATIONEN AUS DEM DATENSTROM

Natürlich können die Charaktere den Datenstrom nach Informationen durchsuchen, die mehr oder weniger öffentlich zugänglich sind. Dazu gehören:

Einfach zu findende Informationen

Prof. Dr. Franz von Mühren trat vor 4 Jahren von seinem *Lehrstuhl für Biomanipulation* an der Europäischen Universität nach einem schweren Unfall zurück, bei dem 4 seiner Mitarbeiter sich mit einem tödlichen Biogefahrenstoff kontaminierten. Er trat wenige Wochen später auch von allen wissenschaftlichen Ehrenämtern zurück.

Investigation-Tests gegen 5+(1)

Wenn ein Charakter sich die Zeit nimmt, mehr als nur die offensichtlichen Informationen aus dem

Datenstrom auszuwerten, Querverweise prüft und eine Personen-Umfeld-Analyse durchführt, darf er einen *Investigation*-Test gegen den Mindestwurf 5+(1) würfeln. Dabei findet er folgende Informationen:

Informationen aus Investigation	
Art	Information
Arbeit	Prof. Dr. Franz von Mühren arbeitete schon zu seinen Zeiten an der Europäischen Universität eng mit dem Unternehmen MediOrgano-Labore zusammen. Nach dem schrecklichen Unfall in seiner Arbeitsgruppe wurde von Mühren zum Rücktritt gezwungen. Auf Basis seiner fortgeführten Publikationen ist es sehr unwahrscheinlich, dass er nicht weiter als Wissenschaftler tätig ist.
Persönlich	Franz von Mühren: Alter 55 Ehefrau: Helene von Mühren, Alter 54, Rechtsanwältin Tochter: Grete von Mühren, Alter 23, Studentin Biologie Sohn: Thomas von Mühren, Alter 21, keine Informationen
Gebäude	Baujahr 2041, Luxus-Apartments, Sicherheitsdienst 24/7, Empfang 24/7, verantwortliche Wartungsfirmen: Hans Krach: Sanitärarbeiten AEROS: Luft- und Klimatisierungstechnik RENOS: Professionelle Gebäudereinigung HADRIAN: Privater Sicherheitsdienst

Hacken der Personalakte von Mühren im MediOrgano-Netzwerk

Das Rechner-Netzwerk von MediOrgano ist auf den höchsten Ebenen exzellent gesichert, weil es in Wirklichkeit im H.A.S.S.-Rechnerpark aufgesetzt wurde. Eines der sichersten Netzwerke Europas. Doch die Personalakten haben eine wesentlich geringere Sicherheitsstufe und sind mit relativ einfachen Mitteln zu hacken. Diese Option steht den Charakteren natürlich nur zur Verfügung, wenn sie einen Hacker in der Gruppe haben. Die MediOrgano-Rechner für Personalwesen besitzen einen externen E-Wall Stufe II, einen internen E-Wall Stufe I und ein E-Schwert Stufe I.

Informationen aus Hacken

Titel: Herr Prof. Dr. rer. nat.
Vorname: Franz Thomas
Nachname: von Mühren
Alter: 55
Wohnhaft: Hans-Jakob-Allering-Straße 68, 104. Stock, Wohnung 104-21
Status: verheiratet, 2 Kinder
Ehefrau: Helene von Mühren, Alter 54, Rechtsanwältin
Tochter: Grete von Mühren, Alter 23, Studentin Biologie
Sohn: Thomas von Mühren, Alter 21, keine Anstellung

Persönlichkeit und psychologische Begutachtung
Franz von Mühren ist überdurchschnittlich intelligent und sehr ehrgeizig. In seiner Auffassung spielen moralische Konflikte und gesellschaftliche Konventionen keine bedeutende Rolle. Seine Persönlichkeit zeigt deutlich, dass die Erreichung eines Ziels über allen anderen Prioritäten steht. Mit seiner Frau Helene von Mühren und seiner Tochter Grete von Mühren pflegt Franz von Mühren eine stabile Beziehung, die durch Franz von Mührens Narzissmus geprägt ist. Zu seinem Sohn Thomas von Mühren bestehen nach eigenen Angaben sehr schlechte Beziehungen. Dieser ist in einer radikalen Gruppe tätig und besitzt nur wenig Kontakt zur Familie.

Arbeit und Projekte

Das derzeitige Aufgabenfeld von Franz von Mühren unterliegt der Geheimhaltung Stufe 5 und darf in diesem Dokument nicht aufgeführt werden. Seine allgemeine wissenschaftliche Arbeit handelt von der Entwicklung aktiver Biomarker, welche in der Lage sind, spezielle Stoffwechselwege zu aktivieren bzw. deaktivieren.

INFORMATIONEN AUS BESCHATTUNG/OBSERVATION

Sich die ganze Situation einmal genauer anzusehen, kann viele wichtige Informationen liefern, ist jedoch im derzeitigen Zustand auch sehr gefährlich. Charaktere in wahrer Gestalt (Ulrich, *Diabolus* der Gruppe) haben es besonders schwer. Im Nachfolgenden finden sich Objekte zur Observation, Zugangsmöglichkeiten zu diesen Objekten und welche Informationen die Charaktere daraus ziehen können.

LÖSUNGSANSÄTZE: Option 1 – In der Höhle des Löwen

AUFTRETEN IST ALLES

Entscheiden sich die Charaktere bei Prof. Dr. von Mühren persönlich vorstellig zu werden, brauchen sie einen geschickten Plan, um all die Hindernisse auf diesem Weg zu umgehen. Ihr größtes Problem ist entdeckt zu werden, denn einige der Gruppenmitglieder sehen wirklich nicht mehr wie Menschen aus. Möglichkeiten sich dennoch in der Öffentlichkeit zu bewegen sind folgende:

Bei fast allen Verkleidungen kommt es darauf an, dass nur 1 Person diese Verkleidung tragen kann um nicht aufzufallen. Ausnahmen sind die Uniformen der Feuerwehr und H.A.S.S.

LESETEXTE

Die nachfolgenden Lesetexte sind äußerst neutral gehalten, damit du sie in vielen Situationen einsetzen kannst.

Am Gebäude vorbeifahren/vorbeilaufen

So nahe am Zentrum der Macht gehören die


Informationen aus Beschattung/Observation		
Objekt	möglicher Zugang	Information
Hans-Jakob-Allering-Straße 68 von außen	z. B. Autotaxi, gestohlenes Fahrzeug, zu Fuß, gehackte Straßenkameras	Vor dem Haus stehen 2 Streifenfahrzeuge der Stadtpolizei (H.A.S.S.). In einer Seitenstraße steht ein ziviles Einsatzfahrzeug mit Staatskennzeichen. Das Haus hat 1 Haupteingang zum Empfang, einen verschlossenen Hintereingang zum Notfalltreppenhaus (mechanisches Schloss Stufe I) und eine Einfahrt für das Parkhaus (mit geschlossenem Rolltor)
Empfang (Wohngebäude)	z. B. in Verkleidung als Besucher (Kleidung min. Mittelschicht), als Botendienst mit persönl. Zustellung, Reinigungspersonal, Wartungsingenieur, gesetzlicher Vertreter	Kameras im gesamten Gebäude, ziviler Sicherheitsdienst
Tiefgarage (Wohngebäude)	Rufanlage zum Empfang, Besuch (Name eines Bewohners benötigt), Kfz-Dienstleister zur Abholung eines beschädigten Fahrzeugs (Name eines Bewohners benötigt)	Über die Tiefgarage kommt man direkt ins Gebäude, ohne über den Empfang zu müssen. Allerdings sind dort überall Kameras.
Hintereingang (Wohngebäude)	Verschlossen und mit Kamera gesichert. Kamera austricksen und Schloss knacken (Kartenschloss Stufe II)	Der Hintereingang führt direkt in das Notfalltreppenhaus, welches im Brandfall als eigenständiger Brandschutzabschnitt fungiert. Im Treppenhaus sind Kameras angebracht. Das Treppenhaus führt zu allen Stockwerken.
Gänge (Wohngebäude)	z. B. in Verkleidung als Besucher (Kleidung min. Mittelschicht), als Botendienst mit persönl. Zustellung, Reinigungspersonal, Wartungsingenieur, gesetzlicher Vertreter	Kameras im gesamten Gebäude, ziviler Sicherheitsdienst (ca. 5 Mitarbeiter pro Schicht)
104. Stock (Wohngebäude)	z. B. in Verkleidung als Besucher (Kleidung min. Mittelschicht), als Botendienst mit persönl. Zustellung, Reinigungspersonal, Wartungsingenieur, gesetzlicher Vertreter	2 bewaffnete Personen in Zivil vor der Wohnung 104-21.
Dach (Wohngebäude)	Abno mit Flugfähigkeiten	Landeplatz für Strahltriebwerksmaschinen, Kamera am Eingang zum Notfalltreppenhaus (verschlossen, Kartenschloss Stufe I), Dach ist das 108. Stockwerk

Informationen aus Beschattung/Observation

Verkleidung	mögliche Probleme mit dieser Verkleidung
Kapuzenrobe (Mittelschicht)	Kapuzenroben außerhalb des Hauses zu tragen ist kein seltener Anblick. Vor allem bei Aschefall versuchen die Menschen damit ihre Kleidung vor Verunreinigung zu bewahren. Innerhalb eines Gebäudes, nachdem man den Aschefang passiert hat, zieht man diese jedoch üblicherweise aus. Tragen die Charaktere innerhalb von Gebäuden eine Kapuzenrobe mit der Kapuze über den Kopf gezogen, könnte ein Sicherheitsdienst aufmerksam werden.
Kapuzenrobe (Unterschicht)	Die grauen Kapuzenmäntel der Anhänger der Xenoistischen Kirche sind häufig auf den Straßen der Unter- und Arbeiterschicht, manchmal auch in der Arbeiterelite anzutreffen. In bessersituierten Vierteln Europas werden sie aber durch H.A.S.S. und private Sicherheitskräfte selten geduldet. Innerhalb von Häusern werden sie gebeten, das Gelände sofort zu verlassen.
Feuerwehrmontur	In kompletter Feuerwehrmontur mit Helm und verspiegeltem Visier kann man selbst die wahre Gestalt mancher <i>Diabolus</i> verstecken. Natürlich verursacht diese Uniform Aufsehen, da alle Menschen mit einem Brand rechnen. Die Uniform verleiht aber auch Respekt und die Wahrscheinlichkeit angesprochen zu werden ist gering. Für genügend Feuerwehrmonturen müssen die Charaktere zuvor bei einer Feuerwehr einbrechen.
Sturmausrüstung H.A.S.S.	Auch H.A.S.S. besitzt schwere Sicherheitsausrüstung mit verspiegeltem Visier, um Aufständen und Unruhen zu entgehen. Mit einer solchen Uniform kommt noch ein größeres Maß an Respekt, weil eigentlich niemand etwas mit H.A.S.S. zu tun haben möchte. Allerdings werden die H.A.S.S. Wachposten vor und in dem Wohnkomplex aufmerksam, ist es doch seltsam, dass jemand in so schwerer Sicherheitsausrüstung herumläuft und ihnen nichts davon gesagt wurde. Und dann gibt es noch das Problem an diese Ausrüstung heranzukommen. Jeder H.A.S.S. Streifenwagen ist mit 2 dieser Sicherheitsausrüstungen bestückt.
Uniform Botendienst oder Reichspost	In der Uniform eines Boten der deutschen Reichspost gelangt man vermutlich unbemerkt in das Gebäude und mit dem Vorwand einer persönlichen Zustellung auch bis in den 104. Stock. Leider fällt mehr als 1 Postbote auf und auch für <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt bietet diese Verkleidung nicht ausreichend Schutz.
Uniform Wartungsdienst	Als Elektriker, Sanitärtechniker oder anderer Wartungsmechaniker kommt man vermutlich unbemerkt ins Gebäude und muss nur am Empfang glaubhaft erklären, dass mit der Anmeldung irgendwas schiefgelaufen ist. In diesen Berufen trägt man jedoch selten Helme mit Visier, weshalb auch hier offensichtliche Abnos draußen bleiben müssen.
Motorradkluft	Die Sicherheitsausrüstung für ein Motorrad beinhaltet auch einen Helm, dessen Visier verspiegelt sein kann. Den Helm im Gebäude nicht abzunehmen ist sehr unhöflich und könnte zu Problemen mit dem Sicherheitsdienst führen. Einer einzelnen Person könnte es aber durchaus gelingen auf diese Weise das Gebäude zu betreten, selbst wenn sie ein offensichtlicher Abno ist.

Straßenzüge Durlachs zu einer der besten Wohngehenden Europas. Man mag kaum glauben, dass auch hier Aschestürme toben und der dunkle Ascheregen die Straßen pechschwarz färbt. Davon ist jedenfalls nichts zu sehen. Sündhaft teure Einkaufsmöglichkeiten reihen sich an moderne Büro- und Wohnkomplexe. Wer es bis hier her geschafft hat, dem steht im Leben

alles offen. Als ihr die Hans-Jakob-Allering-Straße 68 passiert, seht ihr einen prachtvollen Wohnkomplex, welcher sich über 100 Stockwerke in den Himmel erhebt. Die Straßen sind gesäumt von kostspieligen Luxuslimousinen, unter denen sich auch 2 Einsatzfahrzeuge von H.A.S.S. befinden. In einer schmälere Seitenstraße steht ein Fahrzeug, ein Kleintransporter mit staat-



lichem Nummernschild. Nicht viele Institutionen nutzen Zivilfahrzeuge, nur der Chauffeurdienst von Ministerien und Ämtern wie H.A.S.S. Offensichtlich wollen diese Herren nicht auffallen.

Suchen-Test gegen 5+(1)

(Wenn erfolgreich, sehen die Charaktere 2 Personen in der Nähe des Hauseingangs, welche ungewöhnlich gewöhnlich wirken und sich nicht von der Stelle bewegen. Unter der Anzugsjacke des einen Mannes formen sich die Umrisse einer Pistole ab.)

Auf der Rückseite des Gebäudes ist die Einfahrt in eine Tiefgarage, geschützt durch ein Tor, eine Sprechanlage und ein Kartenleser. Daneben ist eine Brandschutztür mit Kamera und mechanischem Schloss, vermutlich eine Art Notausgang.

Den Empfang betreten

Als ihr den Aschefang passiert habt und das Wohngebäude betretet, findet ihr euch in einem herrschaftlichen Empfangsbereich mit Marmorboden und Säulen wieder, die an griechisch-römische Architektur erinnern. Im Zentrum des Empfangs steht eine große Empfangstheke aus wunderbar gearbeitetem Holz. Dienstkräfte unterhalten sich mit Bewohnern, Postboten und Technikern. Ein Stimmengewirr raunt durch die große Halle. An der Decke sind Überwachungskameras montiert, welche jeden Winkel des großen Raums im Auge behalten. Um in das Treppenhaus und zu den Fahrstühlen zu gelangen, wird man über einen roten Teppich geführt, an dessen Ende ein Page hinter einem Pult steht. So argwöhnisch wie er euch und jeden neuen Ankömmling beobachtet, scheint auch er eine Überwachungsfunktion zu besitzen.

Der Hintereingang

Hinter dem Gebäude gibt es eine schwere Brandschutztür aus Stahl, welche mit einem mechanischen Schloss versehen ist. Über der Tür ist eine Kamera angebracht, welche die Tür im Auge behält.

Schlösser öffnen (mechanische Schlösser)-Test gegen 5+(1)

Mit ordentlich Kraft öffnest du die Stahltür und findest dich in einem Notfalltreppenhaus wieder. Schier endlose Treppenpodeste ziehen sich bis in die höchsten Stockwerke, doch sie alle zu erklimmen wird ewig dauern und dürfte sehr anstrengend werden. Auf jedem Stockwerk führt eine Tür auf die langen Gänge des Wohnbereichs. Natürlich befinden sich auch hier Kameras, doch es scheint sich um erheblich ältere Modelle zu handeln als im Rest des Gebäudes. Vermutlich funktionieren viele davon gar nicht mehr.

Will ein Charakter das Gebäude über die Treppen erklimmen, macht er alle 20 Etagen einen KRAFT-Test gegen 5+(1). Bei Misserfolg verliert der Charakter 2 W6 Ausdauer.

Die Tiefgarage

Die Einfahrt für die Tiefgarage befindet sich auf der Rückseite des Gebäudes neben einer schweren Brandschutztür. Sie ist mit einem Rolltor gesichert und einer Säule mit Sprechanlage und Kartenleser. Vermutlich kommt man hier ohne Sicherheitskarte kaum weiter...

- **Sicherheitskarte beschaffen**
- **Trick, um den Empfang zur Öffnung des Tors zu bewegen**
- **Kartenschloss knacken**

Bei der Einfahrt in das Parkhaus wird das Fahrzeug über 2 kraftvolle Turbinen von Asche befreit, bevor sich die Tür zur richtigen Tiefgarage öffnet. Es ist eine Art Aschefang für Parkgaragen. Die Straße in die Dunkelheit führt auf zahllose Parkdecks mit endlosen Stellplätzen und den darauf parkenden Luxusfahrzeugen. Es ist kaum zu erahnen wie viele Millionen Courantmark in dieser von Neonröhren erhellten Finsternis schlummern. Langsam versteht ihr, warum der Automobilmarkt in Europa so hart umkämpft ist. Vom Parkdeck führt ein Aufzug und ein Treppenhaus nach oben zu den Wohnbereichen und dem Empfang.

Fahrstuhl/Treppenhaus

Der Fahrstuhl ist geräumig, mit Elementen aus gebürstetem Stahl und Glas. Er führt auf jedes erdenkliche Stockwerk, auch auf das Dach. Die Tür zum Dach lässt sich von Innen über eine

Panikklinke öffnen. Von außen benötigt man eine Sicherheitskarte, um das Treppenhaus betreten zu können. Wie im gesamten Gebäude befindet sich auch hier eine Kamera.

Notfalltreppenhaus

Schier endlose Treppenpodeste ziehen sich bis in die höchsten Stockwerke, doch sie alle zu erklimmen wird ewig dauern und dürfte sehr anstrengend werden. Auf jedem Stockwerk führt eine Tür auf die langen Gänge des Wohnbereichs. Natürlich befinden sich auch hier Kameras, doch es scheint sich um erheblich ältere Modelle zu handeln als im Rest des Gebäudes. Vermutlich funktionieren viele davon gar nicht mehr.

Will ein Charakter das Gebäude über die Treppen erklimmen, macht er alle 20 Etagen einen KRAFT-Test gegen 5+(1). Bei Misslingen verliert der Charakter 2 W6 Ausdauer.

Dach

Das Dach befindet sich über dem 108. Stockwerk des Gebäudes und besitzt einen Landeplatz für Strahltriebwerksmaschinen. Grelle Blitzlichter auf dem Boden sollen die potenziellen Piloten einweisen, doch wenn man nach der dicken Ascheschicht auf dem Dach geht, wird der Landeplatz nicht häufig angefliegen. Schwenkkräne auf allen vier Seiten des Gebäudes stehen

für abenteuerlustige Fensterputzer bereit. Die Elektronik wirkt einfach und überholt. Gewaltige Lüftungskanäle führen in endlos tiefe Schächte und ein kleiner Verschluss auf dem Dach, durch eine Kamera überwacht, führt in ein Treppenhaus und damit ins Innere des Gebäudes. Diese Tür ist aber mit einem Kartenschloss versehen.

Schlösser öffnen (Elektronische Schlösser)-Test gegen 5+(1)

104. Stockwerk

Das 104. Stockwerk des Hauses ist edler als andere Ebenen des Wohnkomplex und mit dickem, rotem Teppich ausgelegt. An den Wänden hängen kunstvolle Ölgemälde längst vergessener Künstler, die an Zeiten vor dem Untergang erinnern. Lichtdurchflutete Landschaften, Bauernhöfe und kleine Dörfchen ohne Wehrmauern und schwere Turmgeschütze. Hier oben gibt es nur 8 Wohneinheiten, weshalb das Apartment von Prof. Dr. Franz von Mühren nicht schwer zu finden ist. Ein weiterer und deutlicher Hinweis sind 2 Personen in schwarzen Anzügen, die vor der Tür Wache stehen.

Wahrnehmung-Test gegen 5+(1)

(Wenn erfolgreich, bemerken die Charaktere wie sich Pistolen unter den Anzugjacken der Wachen abzeichnen.)

H.A.S.S. Personenschützer					
KRAFT	5	Lebenspunkte	5	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	6	Ausdauer	25	Fernkampfaffen (Pistolen)	6
PERSÖN.	5	Panzerung	4	Unbewaffnet (Boxen)	5
GEIST	5	Gehen (m)	1	Suchen	5
MACHT	5	Rennen (m)	50	Wahrnehmung	5
				Gekonnte Abwehr	5
				Gekonntes Ausweichen	6
				Menschenkenntnis	5

Waffen					
Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
TEUTATES Gladiator	ES	5/15/35/50 m	6	16	5+

Charakter
Die Personenschützer von H.A.S.S. sind knallharte Spezialisten, welche bereit sind, ihr eigenes Leben für ihren Schützling zu riskieren. Sie sind mit einer Vielzahl von Magazinen unterschiedlicher Munitionstypen ausgerüstet, sodass für jeden potenziellen Gegner etwas dabei ist. Ihr Favorit und ihre Standardmunition ist panzerbrechend.

Die Wohnung

Prof. Dr. von Mührens Wohnung ist größer als so manches Ladengeschäft. Selbst der Eingangsbereich ist größer als die meisten eurer Wohnungen. Kostbarer Teppich ziert den Boden, hochwertige aber fast altbackene Tapete verschönert die Wände; Gemälde, Jagdtrophäen und Wandteppiche lassen die Wohnung edel und zugleich sehr konservativ wirken. Eine Treppe aus Marmor führt in das darüberliegende Stockwerk. Büsten aus Alabaster säumen das goldene Treppengeländer. Man könnte sich schon die Frage stellen, wie sich ein Universitätsprofessor ein derartiges Schloss leisten kann.

Gerade als ihr euch weiter umsehen wollt kommt ein hagerer aber hochgewachsener Mann die Treppe heruntergeschritten. Er zögert einen Moment, als er euch sieht, setzt seinen Weg dann aber unerschrocken fort.

„Talos nehme ich an?“, fragt er mit einem selbstsicheren und dennoch charmanten Lächeln im Gesicht.

Prof. Dr. Franz von Mühren

Prof. Dr. von Mühren trägt einen edlen Anzug aus einer Art Seide. Ihr vermutet, dass dieser nicht fürs Ausgehen geschneidert wurde, sondern einfach um zu Hause einen gewissen Stil aufrecht zu erhalten. Sein Schnurrbart ist kunstvoll in Form gebracht und sein gesamtes Äußeres verrät einen hohen Anspruch an sein Aussehen.

„Sollen wir in den Salon gehen? Das wäre vermutlich für alle das Gemütlichste.“, sagt er und schreitet langsam voran, ohne auf eine Antwort zu warten.

Von Mühren bewegt sich langsam zu einer Anrichte und schenkt sich ein Getränk aus einer edlen Kristallkaraffe ein. Vermutlich ist es Cognac aus dem Napoleonischen Bund. Dann setzt er sich in einen großen Ohrensessel aus Leder und sagt: „Bitte, bedienen sie sich. Fühlen sie sich ganz zu Hause. Wie kann ich Ihnen helfen.“ Die ganze Situation fühlt sich surreal an, so als ob von Mühren noch ein Ass im Ärmel hätte. Was wollt ihr tun?

Die Charaktere fragen nach einem Heilmittel für ihren Zustand

„PAA-1704 wurde nicht als Medikament entwickelt wie H.A.S.S. und Talos

vielleicht glauben mögen. Die Substanz sollte einzig und allein eine meiner Hypothesen prüfen, und zwar, dass theoretisch alle Menschen die Anlagen für Paraphysiologie besitzen. Vielleicht möchte man das nicht hören und es mag einen enormen gesellschaftlichen Sprengstoff besitzen, aber das spielt für mich keine Rolle. Ich interessiere mich nicht für gesellschaftliche Konventionen. Allein die Wissenschaft zählt; die Befriedigung von Wissensdurst. Was Sie angeht, es gibt keine Heilung für die Effekte von PAA-1704. Warum hätte ich mir die Mühe machen sollen so etwas zu entwickeln? Alle von Ihnen, die ihren menschlichen Körper behalten haben, werden in 1-2 Wochen sämtliche neu gewonnen Kräfte verlieren und zu Ihrem normalen Körper zurückkehren. Natürliche *Mutatis* können nach dieser Zeit ihre paraphysiologischen Kräfte wieder deaktivieren. Alle unter Ihnen, die Ihren menschlichen Körper verloren haben, werden genau so bleiben wie sie jetzt sind. Es gibt keine Heilung und ich wüsste nicht mal, wo ich anfangen sollte diese zu entwickeln. Sollten sich unter Ihnen echte *Diabolus* befinden, was ich fast vermute, auch die werden in 1-2 Wochen wieder in ihre menschliche Hülle wechseln können. Habe ich Ihre Frage damit beantwortet?“

Die Charaktere werden frech oder bedrohen von Mühren

„Schauen Sie sich doch an. Sie sind niemand und es interessiert niemanden, welches Schicksal Sie erwartet. Ich habe bereits mehr von euch Viechern eingeschlafert als ich zählen kann und früher oder später landet auch ihr als Testobjekt in einem Labor. Das heißt, nur wenn man euch nicht gleich den Gnadenschuss gibt.“ Die Stimme von Franz von Mühren verhöhnt euch, doch ihr glaubt ihm jedes Wort. Das macht es noch schlimmer.

Gespräch danach (nur falls Johanna dabei ist)

Johanna: „Vielen Dank Herr von Mühren, das war

alles, was wir wissen wollten.“

Das junge Mädchen zieht sein MoFo aus der Hosentasche, welches die ganze Zeit auf Aufnahmen gestellt war.

FvM: „Wie könnt Ihr es wagen hier einzubrechen und mich in meinem eigenen Heim zu bedrohen? Ihr habt ja keine Vorstellung, mit wem Ihr euch gerade anlegt!“

Johanna: „Also ich weiß es wirklich nicht. Aber ich bin mir sicher, dass H.A.S.S. dieses Geständnis nicht publik machen möchte. Da müsste doch zumindest eine Art Schutzgarantie für uns herauspringen, oder?“

FvM: „Das ist Erpressung!“

Johanna: „Das klingt so böse. Nennen wir es doch Nötigung.“

LÖSUNGSANSÄTZE: ENDE (Option 1)

BESUCH BEI HERRN VON MÜHREN

Den Charakteren ist es gelungen herauszufinden, wie man die körperlichen Veränderungen von PAA-1704 beendet. Es bedarf einfach etwas Zeit und einem sicheren Ort, um dies abzuwarten. Für den Hauptgefreiten Ulrich Heinrichs ist die Gewissheit niederschmetternd. Er wird nie wieder in seinen menschlichen Körper zurückfinden. Das Geständnis von Franz von Mühren ist ihre beste Lebensversicherung, denn H.A.S.S. wird alles dafür unternehmen, damit dieses Wissen nicht an die Bevölkerung durchsickert. Die Charaktere haben damit einen Patt zwischen H.A.S.S. und sich selbst geschaffen. Ein beeindruckendes Ergebnis für blutige Anfänger.

LÖSUNGSANSÄTZE: Option 2

THOMAS, DER VERLORENE SOHN

Wenn die Charaktere den Familienhintergrund von Prof. Dr. Franz von Mühren tiefer durchleuchten und ihnen ein *Investigation*-Test mit Mindestwurf 5+(1) gelingt, schaffen sie es, das „schwarze Schaf“ der Familie, Thomas von Mühren, ausfindig zu machen. Der Sohn von Prof. Dr. Franz von Mühren weiß über die blutige Arbeit seines Vaters Bescheid. In seiner Wut und dem rebellischen Gefühl diese Welt verbessern zu wollen, hat sich Thomas einer Talos-nahen Verbindung namens *Bedingungslose Freiheit!* angeschlossen. Diese Nähe zu Talos hat überhaupt erst zum Angriff auf die MediOrgano-Labore geführt. Er ist das Sicherheitsleck und

auch H.A.S.S. hat inzwischen diese Vermutung. Thomas ist im Stadtteil Keltern untergetaucht und versucht sich so gut wie möglich von seiner Familie zu distanzieren.

Wenn die Charaktere seinen Spuren im Datenstrom folgen, kommen sie schnell auf eine Plattform von *Bedingungslose Freiheit!*, auf welcher Thomas gerade einen Bericht seines Vaters veröffentlicht hat. Dort werden Experimente an nicht-registrierten *Mutatis* und auch *Diabolus* beschrieben, welche zum Tod der Probanden führten. Der Artikel ist unterzeichnet mit TvM (Thomas von Mühren).

Thomas ist über seine Organisation *Bedingungslose Freiheit!* zu finden, welche in Keltern operiert. Wenn die Charaktere sich dort herumfragen, werden sie schnell von einem Mitglied von *Bedingungslose Freiheit!* angesprochen. Die Notwendigkeit sich vor H.A.S.S. zu verstecken, ist ja mehr als offensichtlich. Alternativ können sie im Datenstrom Informationen über *Bedingungslose Freiheit!* finden.

Investigation-Test gegen 5+(1)

Über einen erfolgreichen *Investigation*-Test lassen sich im Datenstrom die unter „Informationen aus *Investigation*“ aufgeführten Informationen finden:

Gelingt es den Charakteren Kontakt zu *Bedingungslose Freiheit!* herzustellen, werden sie schnell zu Thomas geführt. Dieser hört sich die Geschichte der Charaktere an und es wird offensichtlich, dass Thomas sich für die brutalen Bluttaten seines Vaters verantwortlich fühlt. Es ist mehr als Rebellion und Ungehorsam; es ist Hass. Thomas kann den Charakteren nicht helfen ungesehen in das Apartment seiner Eltern zu kommen, doch ihm fällt etwas ein. Er ruft seinen Vater an.

Lesetext

Thomas blickt auf seine Armbanduhr. Dann steht er auf und schreitet durch den Raum. Es wirkt auf euch, als ob er angestrengt über etwas nachdenken würde, eine gewaltsame Manifestation von Erinnerung, bis Tränen in seinen Augen zu erkennen sind. Dann greift er zu seinem MoFo, wählt eine Nummer, die

Informationen aus Investigation

Art	Information
Ansehen	Die Vereinigung <i>Bedingungslose Freiheit!</i> fällt durch ihre sehr liberale Haltung gegenüber nicht-registrierten <i>Mutatis</i> und auch <i>Diabolus</i> aus staatlicher Sicht in ein extremistisches Feld. Die Vereinigung ist jedoch nur für friedliche Proteste und Unterschriftensammlungen bekannt. Aus diesem Grund geben sie H.A.S.S. wenig Handhabe für Verhaftungen. Eine politische Nähe zu Talos wird <i>Bedingungslose Freiheit!</i> nachgesagt, doch wenn H.A.S.S. diese beweisen könnte, gäbe es <i>Bedingungslose Freiheit!</i> vermutlich nicht mehr.
Kontakt	Auf der Plattform von <i>Bedingungslose Freiheit!</i> sind mehrere Bilder mit verummten Personen zu finden, die Aufrufe zur Befreiung von eingesperrten Abnos im Hochsicherheitsgefängnis von Steinmauern machen. In einem Bild steht im Hintergrund eine Tasse der Kneipe „Wild und Frei“, in einem anderen Bild trägt einer der Vermummten ein ausgewaschenes Hemd mit dem schwer zu erkennbaren Logo der Bar „Wild und Frei“. In einem dritten Bild steht auf einem Tisch am Rande der Aufnahme eine Speisekarte dieser Bar. Das sind einfach zu viele Hinweise um zufällig zu sein. Wurden sie als Kontaktort in den Bildern platziert?

offensichtlich nicht eingespeichert ist, und hält sich das Gerät ans Ohr.

„Hallo Vater, ich bin es, Thomas.“, spricht er mit schluchzenden Worten. Es klingt wirklich echt.

.....

„Bitte Vater, ich bin in Keltern. Sie haben Grete und mich in ihrer Gewalt. Sie wollen mit dir reden. Es geht um irgendein Mittel von MediOrgano. Ich weiß nicht, was das bedeutet.“

.....

„Sie wollen mit dir alleine sprechen und dir ein Angebot machen. Ich soll dir sagen... [kurze Pause]... wenn du H.A.S.S. informierst oder mitbringst, dann [kurzes Schluchzen]... sterben Grete und ich. Bitte komm allein, bitte...“

.....

„Ein Transporter an [Thomas deckt mit seiner Hand kurz den Hörer ab und zwinkert den Charakteren zu]... an Seeligenstraße Ecke Hermann-von-Wichert-Straße in 30 Minuten. Bitte Vater, bitte...“

Thomas legt auf und blickt die Charaktere an.

„Jetzt müssen wir uns beeilen und hoffen, dass meine Schwester wie jeden Donnerstag um die Zeit bei der Chorprobe und damit unerreichbar ist.“

Prof. Dr. Franz von Mühren

Prof. Dr. von Mühren trägt einen edlen Anzug, als er aus dem sündhaft teuren Sportwagen aussteigt. Irgendwie will ein solch bis zur Perfektion gestaltetes und konstruiertes Fahrzeug


nicht recht in die tristen und armseligen Gassen von Keltern passen.

Der Schnurrbart des Professors ist kunstvoll in Form gebracht und sein gesamtes Äußeres verrät einen hohen Anspruch an sein Aussehen. Er klopft an die Tür des Transporters und steigt zu euch ein. Er nimmt ein kunstvoll gefaltetes Taschentuch aus der Brusttasche seines Anzugs, faltet es auf und legt es auf einen der schmutzigen Sitze, bevor er selbst Platz nimmt. „Wie kann ich Ihnen helfen.“ Die ganze Situation fühlt sich surreal an, so als ob von Mühren noch ein Ass im Ärmel hätte. Was wollt ihr tun?

Die Charaktere fragen nach einem Heilmittel für ihren Zustand

PAA-1704 wurde nicht als Medikament entwickelt, wie H.A.S.S. und Talos vielleicht glauben mögen. Die Substanz sollte einzig und allein eine meiner Hypothesen prüfen, und zwar, dass theoretisch alle Menschen die Anlagen für Paraphysiologie besitzen. Vielleicht möchte man das nicht hören und es mag einen enormen gesellschaftlichen Sprengstoff besitzen. Aber das spielt für mich keine Rolle. Ich interessiere mich nicht für gesellschaftliche Konventionen. Allein die Wissenschaft zählt; die Befriedigung von Wissensdurst. Was Sie angeht, es gibt keine Heilung für die Effekte von PAA-1704. Warum hätte ich





mir die Mühe machen sollen so etwas zu entwickeln? Alle von Ihnen, die ihren menschlichen Körper behalten haben, werden in 1-2 Wochen sämtliche neu gewonnenen Kräfte verlieren und zu Ihrem normalen Körper zurückkehren. Natürliche *Mutatis* können nach dieser Zeit ihre paraphysiologischen Kräfte wieder deaktivieren. Alle unter Ihnen, die Ihren menschlichen Körper verloren haben, werden genau so bleiben wie sie jetzt sind. Es gibt keine Heilung und ich wüsste nicht mal wo ich anfangen sollte diese zu entwickeln. Sollten sich unter Ihnen echte *Diabolus* befinden, was ich fast vermute, auch die werden in 1-2 Wochen wieder in ihre menschliche Hülle wechseln können. Habe ich Ihre Frage damit beantwortet?

Die Charaktere werden frech oder bedrohen von Mühren

„Schauen Sie sich doch an. Sie sind ein Niemand und es interessiert niemanden welches Schicksal Sie erwartet. Ich habe bereits mehr von euch Viechern eingeschläfert als ich zählen kann und früher oder später landen auch Sie als Testobjekt in einem Labor. Das heißt, nur wenn man Ihnen nicht gleich den Gnadenschuss gibt.“ Die Stimme von Franz von Mühren verhöhnt euch, doch ihr glaubt ihm jedes Wort. Das macht es noch schlimmer.

Gespräch zwischen Vater und Sohn

FvM: „Sie wissen, was Sie wissen wollten. Jetzt möchte ich meine Kinder zurück.“

Thomas blickt die Charaktere an, als diese ihre Fragen beendet haben.

TvM: „Danke Vater, das war alles, was wir wissen wollten. Und nein, ich bin nicht ihr Gefangener. Wir wollten nur wissen, was man gegen diese Substanz unternehmen kann und natürlich dein Geständnis auf Band.“ Thomas zieht sein MoFo aus der Hosentasche, welches die ganze Zeit auf Aufnahmen gestellt war.

FvM: „Du...? Du bist für den Angriff auf MediOrgano verantwortlich?!“, die Stimme des Professors klingt plötzlich alles andere als ruhig und gelassen.

TvM: „Wird auch Zeit, dass du es endlich verstehst. Ich kämpfe für die, denen du das Leben nimmst. Sie haben keine eigene Stimme mehr um dich für deine Taten anzuprangern. Aber das brauchen sie auch nicht, sie haben meine Stimme.“

FvM: „Du weißt nicht, mit wem du dich anlegst, Sohn!“

Thomas lächelt, doch man sieht seinem Gesicht an, dass er sehr wohl weiß, auf wessen Abschusslisten er zukünftig stehen wird.

TvM: „Sie können nun gehen, Herr von Mühren. Wir benötigen Ihre Dienste nicht mehr.“

ENDE (Option 2)

Den Charakteren ist es gelungen herauszufinden, wie man die körperlichen Veränderungen von PAA-1704 beendet. Es bedarf einfach etwas Zeit und eines sicheren Ortes, um diese abzuwarten. Für den Hauptgefreiten Ulrich Heinrichs ist die Gewissheit niederschmetternd. Er wird nie wieder in seinem menschlichen Körper zurückfinden. Wenn die Charaktere Franz von Mühren am Leben gelassen haben, wird Thomas von Mühren Ulrich Heinrichs eine Möglichkeit anbieten, um unterzutauchen. Den anderen Charakteren kann er zumindest einen kurzfristigen Unterschlupf in Keltern bieten.

Haben die Charaktere Franz von Mühren getötet, wird Thomas von Mühren dies als Strafe für die Verbrechen seines Vaters betrachten. Jedoch wird er den Charakteren nicht vertrauen und diese sind auf sich allein gestellt.

SCHLUSS

Herzlichen Glückwunsch an dich und deine Spieler! Im einem ungleichen Kampf zwischen H.A.S.S. und „ganz normalen“ Menschen ist euch gelungen, der Übermacht von H.A.S.S. zu entgehen und euch einen instabilen Nicht-Angriff-Pakt zu sichern. Eine hervorragende Überleitung für ein neues Abenteuer oder gar eine ganze H.A.S.S.-Kampagne. Doch das bleibt dir als Spielleiter überlassen.

Die Charaktere erhalten diese Personen als Freunde und Kontakte, sofern sie die nachfolgenden Bedingungen erfüllt haben.

Erfahrungspunkte

Die Erfahrungspunkte in diesem Abenteuer

werden entsprechend den Regeln in diesem Regelwerk vergeben. Sollten *Mutatis* oder *Diabolus* während des Abenteuers neue paraphysiologische Kräfte erwerben, werden diese automatisch aktiviert.

nachfolgenden Tabelle aufgelistet:

Freunde

Einige der Charaktere aus diesem Abenteuer können zu neuen Freunden der Charaktere werden, falls ihr vorhabt diese weiterzuspielen. Die Freunde sind mit ihren Bedingungen in der

Freunde und Kontakte			
Name	Bedingung	FG	MF
Ulrich Heinrichs	Ulrich hat überlebt und ist bis zum Schluss dabei	2	5+
Johanna Langenthal	Johanna hat überlebt und ist bis zum Schluss dabei	1	4+
Hans Kammer	Hans hat überlebt und ist bis zum Schluss mit dabei	1	4+
Clara Gotthold	Clara hat überlebt und ist bis zum Schluss mit dabei	1	4+
Erwin Dorfner	Erwin hat überlebt und ist bis zum Schluss mit dabei	1	4+
Thomas von Mühren	Thomas hat überlebt, die Charaktere haben das Abenteuer über Thomas gelöst und seinen Vater nicht umgebracht.	1	5+
Casius	Casius hat überlebt, wurde bezahlt und die Charaktere haben sich mit Casius im Freundlichen getrennt	1	5+
Jakob	Die Charaktere haben den Meringern geholfen, Jakob hat überlebt und die Charaktere haben sich mit Jakob im Freundlichen getrennt	1	4+

DAS ENDE

CHARAKTERE DES ABENTEUERS

Hauptgefreiter Ulrich Heinrichs (Mensch)

KRAFT	5	Lebenspunkte	5	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Ausdauer	25	Fernkampfaffen (Pistolen)	5
PERSÖN.	4	Panzerung	4	Nahkampfaffen (Schlag.)	5
GEIST	4	Gehen (m)	10	Wurfaffen (Granaten)	5
MACHT	5	Rennen (m)	50	Gekonnte Abwehr	5
				Gekonntes Ausweichen	5
				Einschüchtern	4
				Paraphysiologie (Abnos)	4

Waffen

Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
Schockstab	-	2 m	8(A-SCH)	-	6+
TEUTATES Gladiator	ES	5/15/35/50 m	6	16	5+
2x Giftgasgranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6 (S-GIF)/10 m	-	6+
2x Sprenggranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6 (S-KIN)/5 m	-	6+

Charakter

Ulrich ist zu Beginn des Abenteuers sichtlich mit sich selbst beschäftigt und versucht sich immer wieder einzureden, dass ihm als H.A.S.S.-Mitarbeiter nicht passieren kann. Erst die Situation bei der Verladung in den LKW, als ihm sein eigener Kollege mit dem Gewehrkolben ins Gesicht schlägt, legt einen Schalter um. Jetzt weiß er, dass H.A.S.S. ihn nicht beschützen wird. Ab diesem Zeitpunkt denkt er wieder klarer und ist bereit, sich einem Fluchtversuch anzuschließen. Er kann anschließend eine sehr große Unterstützung werden.

KRAFT: **Unnatürliche Kraft**

3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool.

GRAD: 1

KRAFT: **Unnatürliches Geschick**

3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool.

GRAD: 1

KRAFT: **Witterung**

Der Wolf erhält +2 für alle *Wahrnehmung*-Tests, die mit Riechen zu tun haben.

GRAD: 1

KRAFT: **Wolfspelz**

Panzerung 3, +10 Ausdauer

GRAD: 1

KRAFT: **Wolfsaugen**

Die Lichtbedingungen für Dunkelheit werden zugunsten des Wolfes um bis zu 1 verbessert.

GRAD: 1

KRAFT: **Rückkehr**

Verstirbt Ulrich, würfle in der folgenden Runde einen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 6+(2). Misslingt der Wurf ist Ulrich tot. Gelingt der Wurf, kommt Ulrich zurück ins Leben und hat einen schweren Verwundungsgrad mit vollen Lebenspunkten und Ausdauer.

GRAD: 1

Johanna Langenthal

KRAFT		Lebenspunkte		Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	4	Ausdauer	15	Informatik (Angewandte)	3
PERSÖN.	4	Panzerung	4	Stadtwissen (Arbeiterschicht)	3
GEIST	4	Gehen (m)	8	Tarnen	4
MACHT	4	Rennen (m)	40	Schleichen	4

Charakter

Johanna ist naiv und noch sehr kindlich. Sie will immer mit dabei sein und möchte sich nicht abschieben lassen. Wenn die Charaktere sie nicht mitnehmen wollen, wird sie hinterher schleichen. Sie ist sehr begeistert von ihren neuen Kräften und möchte sie eigentlich behalten. Natürlich ist ihr klar, dass dies sehr gefährlich wäre. Weil sie alles mit ihrem zweiten MoFo aufnimmt, kann sie später nochmal sehr wertvoll für die Charaktere sein.

Hans Kammer (Busmechaniker)

KRAFT		Lebenspunkte		Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	4	Ausdauer	25	Mechaniker (Fahrzeuge)	3
PERSÖN.	3	Panzerung	-	Elektroniker (Elektrotechnik)	3
GEIST	4	Gehen (m)	8	Fahrzeuge (Personenfahrzeuge)	4
MACHT	3	Rennen (m)	40	Stadtwissen (Arbeiterschicht)	4

Charakter

Hans ist 58 Jahre alt und Busmechaniker bei den Europäischen Verkehrsbetrieben. Er ist aufbrausend, wenn er Angst hat, doch mit Bestimmtheit oder logischen Argumenten kann man ihn schnell wieder beruhigen. Er hat große Angst und glaubt auf der einen Seite der Staatspropaganda, auf der anderen Seite glaubt er nicht, dass H.A.S.S. ihm wirklich helfen wird.

Clara Gotthold

KRAFT		Lebenspunkte		Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Ausdauer	15	Büchsenmacher	5
PERSÖN.	3	Panzerung	-	Stadtwissen (Arbeiterschicht)	3
GEIST	3	Gehen (m)	6	-	-
MACHT	3	Rennen (m)	30	-	-

Charakter

Die 62-jährige Clara hat lange Zeit für TEUTATES gearbeitet und kann ihrem Beruf aus gesundheitlichen Gründen inzwischen nicht nachgehen. Sie ist sehr verängstigt und lehnt es kategorisch ab zu fliehen und sich H.A.S.S. entgegenzustellen. Es bedarf viel Überredungskunst, um sie zu einer Flucht zu bewegen.

Erwin Dorfner

KRAFT		Lebenspunkte		Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Ausdauer	20	Fernkampfwaffen (Pistolen)	5
PERSÖN.	4	Panzerung	-	Gekonntes Ausweichen	5
GEIST	4	Gehen (m)	8	Überleben (Stadt)	4
MACHT	3	Rennen (m)	40	Unbewaffnet (Boxen)	4

Charakter

Erwin ist mit seinen 55 Jahren ein sehr rüstiger Herr. Er hat vor vielen Jahren am Schlesienwall gedient und weiß um die Gefahren der Paraphysiologie. Er weiß aber auch, dass die Europäische Propaganda über den Feind im Osten ziemlich einseitig ist. Er ist mutig und entschlossen, wenn er nicht so schwer verletzt wäre.

Oberleutnant Karl von Hardorn

KRAFT	4	Lebenspunkte	4	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	5	Ausdauer	20	Fernkampfwaffen (Pistolen)	5
PERSÖN.	6	Panzerung	4	Staatswissen (H.A.S.S.)	6
GEIST	6	Gehen (m)	8	Gekonnte Abwehr	4
MACHT	5	Rennen (m)	40	Gekonntes Ausweichen	5
				Anführen	6
				Einschüchtern	6
				Foltern	6
				Menschenkenntnis	6
				Verhören	6
				Paraphysiologie (Abnos)	5

Waffen

Bezeichnung	Mod.	Reichweite	Schaden	Mag.	Tarn.
TEUTATES Gladiator	ES	5/15/35/50 m	6	16	5+

Charakter

Karl von Hardorn ist knallhart und würde jedes Mitglied seines Trupps opfern, um seine Mission zu erfüllen. Er ist ein glühender Befürworter für Kantus von Krähenfels Einstellung, dass im Grunde alle Abnos vernichtet werden müssen, um die Menschheit von dieser Geisel zu befreien. Auch wenn er hier nur eine Nebenrolle spielt, ist er einer der Grundpfeiler von H.A.S.S. dunkelster Seite.

Prof. Dr. Franz von Mühren

KRAFT	4	Lebenspunkte	4	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	4	Ausdauer	20	Etikette	5
PERSÖN.	6	Panzerung	-	Verspotten	5
GEIST	8	Gehen (m)	8	Biologie (Genetik)	8
MACHT	3	Rennen (m)	40	Chemie (Organische)	6
				Ingenieur	6
				Medizin (Pharmakologie)	7
				Parabiologie (Abnos)	8

Charakter

Franz von Mühren ist ein unausstehlicher Narzisst. Er ist gehässig, besserwischerisch und eiskalt. Es gibt nur 2 Dinge im Universum, die ihm etwas bedeuten; seine Wissenschaft und seine Familie.

Thomas von Mühren

KRAFT	4	Lebenspunkte	4	Relevante Fertigkeiten	Wert
GESCHICK	4	Ausdauer	20	Unbewaffnet (Nat. Waffen)	4
PERSÖN.	5	Panzerung	-	Anführen	5
GEIST	6	Gehen (m)	8	Informatik (Hacken)	6
MACHT	5	Rennen (m)	40	Stadtwissen (Unterwelt/Verbrechen)	5

Charakter

Thomas ist charakterlich das genaue Gegenteil seines Vaters. Er versucht den Menschen zu helfen, wobei sein persönliches Ansehen ihm vollkommen egal ist. Die schreckliche Wahrheit, welche er über seinen Vater herausgefunden hat, liess Thomas zu einem Widerstandskämpfer für Abnos werden.



15 INDEX

A

A.B.A.D.O.N. (SP.E.ER.) 50
Abenteuer in Europa 98
Abenteuer selbst entwickeln 90
Abenteuer und ihre Struktur 90
Abnos 29
Abnos in Abenteuern 102
Adam Volkmann (H.A.S.S.) 38
af Torsjö (Norsk) 59
Alexander von Grimm (SP.E.ER.) 53
Arnold von Greifenreuth (SCH.IL.D.) 44
Aufbau (H.A.S.S.) 33
Aufbau (SCH.IL.D.) 42
Aufbau (SP.E.ER.) 47
Aufbau von Abenteuern 94
Aufgaben (H.A.S.S.) 33–34
Aufgaben (SCH.IL.D.) 42
Aufgaben (SP.E.ER.) 47
Ausrüstung (H.A.S.S.) 39
Ausrüstung (SCH.IL.D.) 46
Ausrüstung (SP.E.ER.) 53

B

Baufertigkeit (Entwicklungen) 88
Baukosten (Entwicklungen) 87
Bauzeit (Entwicklungen) 87
Befugnisse (H.A.S.S.) 35
Befugnisse (SCH.IL.D.) 43
Befugnisse (SP.E.ER.) 50
Bellator 26
Birthe Eina von Landrup (Norsk) 59
Bogdán (Südbund) 72
Böhmstett (H.A.S.S.) 37

C

Calus 31
Charakterentwicklung 11
Charakterrollenspieler 9
Checkpoints (Abenteuer) 96
Cherrelle Delamare (Nap. Bund) 67
Claritas 26
Curatio 27

D

Das Tor 28
Davide Valenti (Südbund) 71
Delamare (Nap. Bund) 67
Die Ewigen 24
Die ganze Wahrheit 28
Die Wahrheit hinter Calus 31
Die Wahrheit hinter den Abnos 29
Die Wahrheit hinter den Horrors 30
Die Welt 56
Division Marine 54
Division Pioniere 54

Division Spezialkommando 54
Divisionen (SP.E.ER.) 47
Divisionsleiter A.B.A.D.O.N. (SP.E.ER.) 53
Divisionsleiter Europa (SP.E.ER.) 52
Divisionsleiter Marburg (SP.E.ER.) 53
Divisionsleiter Suhl (SP.E.ER.) 52
Drifter 75
Drifter und Horrors 75
Drosselranke 75
Dunkler als Finsternis (Kurzabenteuer) 104

E

Entspannungsrollenspieler 9
Entwicklungen 84
Entwicklungszeit (Entwicklungen) 87
Erfahrungspunkte vergeben 16
Erich von Sachsenbach (SP.E.ER.) 52
Essedarius 27
Ewige Europas 25
Expeditionen 74

F

Felsdrache 75
Ferkó Bogdán (Südbund) 72
Fervor 26
Feuerbringer 76
Feuerbringer von Vergato 76
Fluffspieler 8
Francek Staňková (Wrotislava) 63
Freunde aufbauen 19
Freunde im Spiel 19

G

General Alexander von Grimm (SP.E.ER.) 53
General Erich von Sachsenbach (SP.E.ER.) 52
General Francek Staňková (Wrotislava) 63
General Georg von Lensberg (SP.E.ER.) 52
General Henrick von Kist (H.A.S.S.) 38
General Kantus von Krähenfels (H.A.S.S.) 39
General Karl Schmid (SCH.IL.D.) 45
General Theodor von Drettwitz (SP.E.ER.) 53
General Wilhelm von Gallen (SCH.IL.D.) 45
General-Feldmarschall Magnus von Krohnborg (SCH.IL.D.) 45
Generalmajor Adam Volkmann (H.A.S.S.) 38
Generalmajor Leopold von Hagen (H.A.S.S.) 38
Georg von Lensberg (SP.E.ER.) 52
Geschichte (H.A.S.S.) 33
Geschichte (Nap. Bund) 64
Geschichte (Norsk) 56
Geschichte (SCH.IL.D.) 42
Geschichte (SP.E.ER.) 47
Geschichte (Südbund) 68
Geschichte (Wrotislava) 60
Gruppendynamik 10

Gustave Morisseau (Südbund) 71

H

H.A.S.S. 33

Hector Thouvenin (Nap. Bund) 67

Heinrich Böhmstett (H.A.S.S.) 37

Henrick von Kist (H.A.S.S.) 38

Hierarchie (H.A.S.S.) 36

Hierarchie (SCH.IL.D.) 43

Hierarchie (SP.E.ER.) 50

Hintergrund von Abenteuern 90

Hohepriester Tormod Ødegård (Norsk) 59

Hoher Norden (SP.E.ER.) 55

Horror (Attribute) 82

Horror (Fertigkeiten) 83

Horror (Gestalt) 81

Horror (Waffen) 82

Horrors 30, 81

I

Improvisation (Abenteuer) 95

Informationsdienst (H.A.S.S.) 35

Inhaltsangabe 1

J

Joseph von Keltern (SP.E.ER.) 52

K

Kabanski (Wrotislava) 63

Kampagnen (Abenteuer) 100

Kantus von Krähenfels (H.A.S.S.) 39

Karl Schmid (SCH.IL.D.) 45

Karte des Kontinents 73

Kausalkette (Abenteuer) 94

Konflikt in Abenteuern 91

Konflikte (unter Charakteren) 13

König Rune Kjell af Torsjö (Norsk) 59

Königin Birthe Eina von Landrup (Norsk) 59

Krieg der Ewigen 23

Kriege und Konflikte (SP.E.ER.) 54

Kurzabenteuer (Dunkler als Finsternis) 104

L

Leben (Nap. Bund) 66

Leben (Norsk) 58

Leben (Südbund) 70

Leben (Wrotislava) 62

Legalität (Entwicklungen) 89

Leopold von Hagen (H.A.S.S.) 38

Licht und Schatten (Abenteuer) 102

Luparis 26

M

Machtfaktor (Freunde) 20

Machtmodifikator (Entwicklungen) 87

Magnus von Krohnburg (SCH.IL.D.) 45

Maire de Paris (Nap. Bund) 67

Marburg (SP.E.ER.) 55

Marine (SP.E.ER.) 49

Mindestwurf (Entwicklungen) 84

Mindestwürfe 15

Monster of the Week (Abenteuer) 100

Monte Inferna 28

Morisseau (Südbund) 71

N

Nachteile wegkaufen 18

Napoleonischer Bund 64

Nebelratten 76

Norsk 56

Ø

Ødegård (Norsk) 59

O

Organisationen (als Freunde) 21

P

Paraphysiologie (H.A.S.S.) 35

Paraphysiologie (Horror) 83

Pathogen-2027 76

Pecunius 26

Persönlichkeiten (H.A.S.S.) 37

Persönlichkeiten (Nap. Bund) 67

Persönlichkeiten (Norsk) 59

Persönlichkeiten (SCH.IL.D.) 44

Persönlichkeiten (SP.E.ER.) 52

Persönlichkeiten (Südbund) 71

Persönlichkeiten (Wrotislava) 63

Pioniere (SP.E.ER.) 49

Politik (Nap. Bund) 65

Politik (Norsk) 57

Politik (Südbund) 69

Possibility points (Abenteuer) 96

Powergamer 8

Powergaming 9

Praestigiatorus 26

Président Chernelle Delamare (Nap. Bund) 67

Protecteur de la liberté (SP.E.ER.) 55

Psychogras 77

R

Reichsmarschall Arnold von Greifenreuth (SCH.IL.D.) 44

Reichsmarschall Heinrich Böhmstett (H.A.S.S.) 37

Reichsmarschall Joseph von Keltern (SP.E.ER.) 52

Republik Wrotislava 61

Rest der Welt 74

Rollenspiel (allgemein) 7

Rollenspielgruppen 10

Rune Kjell af Torsjö (Norsk) 59

S

Saarbrücken (SP.E.ER.) 55

SCH.IL.D. 42

Schattenwölfe 77

Schlächterbär 77

Schlesienwall (SP.E.ER.) 54

Schlüssel 28


Schlüsselfiguren in Abenteuern 91

Schmid (SCH.IL.D.) 45

Seuchenhirte 78

Silvanus 27

SP.E.ER. 47



SP.E.ER. Divisionen 53
Spezialkommando (SP.E.ER.) 49
Sphärentor 25
Spielercharaktere in Abenteuern 93
Staatspolizei (H.A.S.S.) 35
Staatssystem (Nap. Bund) 65
Staatssystem (Norsk) 57
Staatssystem (Südbund) 70
Staatssystem (Wrotislava) 61
Stadtpolizei (H.A.S.S.) 34
Stahlmilan 79
Staňková (Wrotislava) 63
Start eines Abenteuers 98
Statistik 15
Statthalter Victoslav Kabanski (Wrotislava) 63
Stratos Anima 27
Stratos Machina 26
Stratos Mystica 26
Stratos Sacralis 26
Sturmwölfe 79
Succubus 26
Südbund 68

T

Theodor von Drettwitz (SP.E.ER.) 53
Thouvenin (Nap. Bund) 67
Tor 28
Tore 25
Tormod Ødegård (Norsk) 59

V

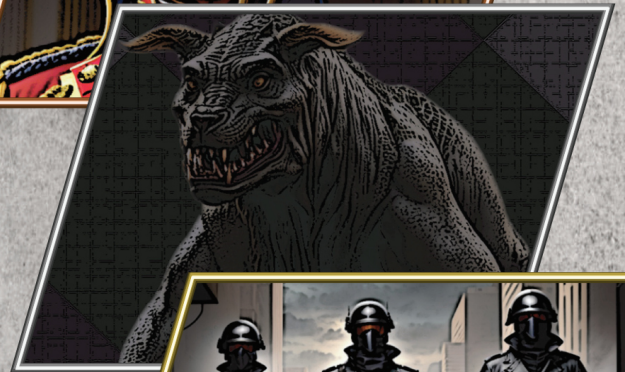
Valenti (Südbund) 71
Verteidigung (SCH.IL.D.) 46
Victoslav Kabanski (Wrotislava) 63
Viergewaltenrat (Südbund) 71
Viktoria von Avisleben (Südbund) 72
Volkmann (H.A.S.S.) 38
von Avisleben (Südbund) 72
von Drettwitz (SP.E.ER.) 53
von Gallen (SCH.IL.D.) 45
von Greifenreuth (SCH.IL.D.) 44
von Grimm (SP.E.ER.) 53
von Hagen (H.A.S.S.) 38
von Keltern (SP.E.ER.) 52
von Kist (H.A.S.S.) 38
von Krähenfels (H.A.S.S.) 39
von Krohnburg (SCH.IL.D.) 45
von Landrup (Norsk) 59
von Lensberg (SP.E.ER.) 52
von Sachsenbach (SP.E.ER.) 52
Vorgehen von H.A.S.S. gegen Abnos 40

W

Wahrheit 28
Wahrheit hinter Calus 31
Wahrheit hinter den Abnos 29
Wahrheit hinter den Horrors 30
Wahrscheinlichkeiten 15
Wandlerspinne 80

Welt 56
Wilhelm von Gallen (SCH.IL.D.) 45
Wrotislava 60
Wrotislava (SP.E.ER.) 54
Würfelstatistik 15

1899 besiegelt der Ausbruch des Supervulkans Monte Inferna das Schicksal der alten Welt. Großreiche stürzen ins Chaos, als sich ein dichter Schleier aus Asche über das Land legt. Entsetzliche Monster werden gesichtet, die fruchtbare Landstriche verheeren und selbst Menschen beginnen übernatürliche Kräfte zu entwickeln. Aus den Wirren dieser Zeit erwächst ein neues Reich und die gewaltigste Wehrstadt des Kontinents; EUROPA. Wir schreiben das Jahr 2051. Über 50 Millionen Menschen suchen Schutz hinter einem gigantischen Verteidigungswall aus Stahlbeton und Abwehrgeschützen. Innerhalb der Mauern regiert Geld und Macht. Einflussreiche Unternehmen steuern die Geschehnisse der Stadt, während die gnadenlose Schutzmacht H.A.S.S. ihre Einwohner vor mystischen Individuen verteidigt. Ein Ort, an dem Licht und Dunkelheit gemeinsam regieren. Willkommen in EUROPA!



Das Spielleiterhandbuch von EUROPA INFERNA bietet dir einen tieferen Einblick in Rollenspieler und Gruppenstrukturen, verrät dir die Wahrheit über den Monte Inferna, Abnos, Drifter und die gefährlichen Horrors, gibt Geheimnisse über die anderen Großmächte des Kontinents preis, hilft dir bei der Erstellung eigener Abenteuer und versorgt dich mit dem Einstiegsabenteuer *Dunkler als Finsternis...*



Perdakon
Verlag



1,00 €

