

Das Wiener Paket

Geleitet von:

System: DEMIURGON
Spieler: 3 bis 6

Genre: Realität
Spielzeit: ca. 4 Stunden

Das Nachkriegseuropa

Europa im Spätsommer des Jahres 1946. Der „Zweite Weltkrieg“ ist seit etwa einem Jahr beendet und die Länder befinden sich nach dem Zusammenbruch des „Dritten Reiches“ in einer Phase der Neuorientierung. Deutschland und Österreich sind in der Hand der vier Siegermächte und in Besatzungszonen aufgeteilt. Viele Städte sind teilweise oder ganz zerstört, die Menschen leider aller Orten Hunger, Not und Armut.

In dieser Zeit des Chaos blühen der Handel auf den Schwarzmärkten und das Schiebergeschäft; Geheimorganisationen und –bünde versuchen gerade in den großen Städten an Macht und Einfluss zu gewinnen.

In geheimer Mission

Der französische Geheimbund „Bureau Parisienne“ schickt eine Gruppe von Agenten nach Wien. Sie sollen in der viergeteilten Stadt von einem Kontaktmann einen Koffer mit geheimen Informationen abholen. Doch auch andere Organisationen scheinen Interesse an dem Koffer zu haben...

Die Charaktere

Erfahrungen mit DEMIURGON werden nicht vorausgesetzt. Folgende vorgefertigte Charaktere stehen zur Auswahl (bitte eintragen):

1. _____ Ein Spion, der das Spionagegeschäft beim „Bureau Parisienne“ gelernt hat. Sein Hauptaktionsfeld ist der deutschsprachige Raum.
2. _____ Ein Schurke, der sich darauf versteht, Schlösser zu knacken, Türen zu öffnen oder die Umgebung ein wenig im Blick zu behalten.
3. _____ Ein Soldat, Veteran des Krieges, der in der Gruppe die Funktion eines Bodyguards übernehmen kann.
4. _____ Ein Arzt, der sich um das Wohlbefinden der Gruppe kümmern soll, da es oft zu auffällig oder gefährlich ist, sich bei Einsätzen auf ortsansässige Ärzte zu verlassen.
5. _____ Ein Schnüffler
6. _____ Ein Halunke



Charakterblatt

	Spion	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung

Er kennt in Wien den Ort eines „geheimen Briefkastens“.

Porträt oder Wappen

Talente Char (+), Sint (+), Wahr (+), Kons (-)

Vitakraft	VK	11	VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer	AP	80	AP-Rüstung / Wert	
Gruppenkasse		100 \$	Geld	15 \$, 200 FF

Ausrüstung, Waffen Revolver (2W6*2)

Bewegungstechniken Anzahl: 2

Handwerkstechniken Anzahl: 3

Bildungstechniken Anzahl: 2

Sprachen (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 30
 Französisch (III), Deutsch (III), Russisch (II), Englisch (I)

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B
BEWEGUNG	Lk	12	Grad	1	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	2	AUFTRETEN	Lk	7	Grad	3
Ausweichen	14	2	Gruw	7	Horchen	4	*	Gruw	10	Abgebrühtheit	-	-	Bonus	5 10
Faustschlag	12	2	Gruw	7	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	Beeindrucken	-	-	Bonus	4 10
Fußtritt	10	2	Gruw	6	Reaktion	14	*	Gruw	9	Lügen	-	-	Bonus	4 12
Klettern/B.	6	3	Gruw	6	Suchen	4	*	Gruw	10	Verführen	-	-	Bonus	2 10
Rennen	8	1	M	10	Zufällig Finden	18	-	Gruw	8	Verhören	-	-	Bonus	4 10
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	6 10	SPRACHEN	Lk	8	Grad	3	FEUERWAFFEN	Lk	9	Grad	2
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	7	Redegewandtheit	18	*	Gruw	8	Schießen	*	2/*	Gruw	7
Überraschen	-	-	Gruw	9	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Waffenkunde	16	1	Gruw	10
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	6	Grundlast	-	-	kg	8	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	4 11
BILDUNG	Lk	8	Grad	2	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	10	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	SPION	Lk	8	Grad	3
Erinnern	16	1;*	Gruw	10	Ringens	10	3;1	Gruw	7	Datensuche	-	*	Gruw	12
Psychische Resi.	18	-	Gruw	5	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Geheimaktion	-	*	Bonus	5 11
Benimm	16	1;*	Gruw	6	Wurfmasse	-	-	kg	1,0	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	4 9
Kultur	16	1;*	Gruw	9	VITALITÄT	Lk	12	Grad	2	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	4 10
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	9	Benommenheit	-	-	AP	16	Geheimdienstwis.	-	-	Bonus	3 12
HANDWERK	Lk	9	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Interview	-	-	Bonus	4 12
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3					
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	km	5,0					
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10					
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	0								
Zerlegen	2	*	Gruw	7	Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1								
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				www.demiurgon.de									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus														

Charakterblatt

	Schurke	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung Er war schon dreimal in Wien, kennt Müller und auch dessen Privatadresse.	
Talente Fing (+), Gesh (+), Intu (+), Will (-)	Porträt oder Wappen

Vitakraft	VK	11	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	AP	80	AP-Rüstung / Wert		
			Geld	15 \$, 200 FF	

Ausrüstung, Waffen Revolver (2W6*2), Schlagring (SCH +1), Taschenlampe, Dietrichset

Bewegungstechniken	Anzahl:	4

Handwerkstechniken	Anzahl:	3

Bildungstechniken	Anzahl:	2

Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte: 22
Französisch (II), Russisch (II), Deutsch (II)	

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	7	Grad	3	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	2	NAHKAMPF	Lk	8	Grad	2	
Ausweichen	14	2	Gruw	12	Horchen	4	*	Gruw	10	Basis-Angriff	*	2	Gruw	8	
Faustschlag	12	2	Gruw	12	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	Basis-Parade	14	1	Gruw	9	
Fußtritt	10	2	Gruw	10	Reaktion	14	*	Gruw	9	Waffenkunde	16	1	Gruw	10	
Klettern/B.	6	3	Gruw	10	Suchen	4	*	Gruw	10	Schlagwaffen-A.	-	-	Bonus	3	
Rennen	8	1	m	12	Zufällig Finden	18	-	Gruw	8	Stichwaffen-Angr	-	-	Bonus	1	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	10	SPRACHEN	Lk	9	Grad	2	SCHURKE	Lk	7	Grad	3	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	12	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Beobachten	-	-	Bonus	3	
Überraschen	-	-	Gruw	13	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Diebstahl	-	-	Bonus	4	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	9	Grundlast	-	-	kg	8	Klettern	-	-	Bonus	3	
BILDUNG	Lk	11	Grad	1	Krafttakt	6	3	Gruw	6	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	4	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	7	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	4	
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Ringens	10	3;1	Gruw	7	MILIEUWISSEN	Lk	9	Grad	2	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Schadensbonus	-	-	SCH	0	(Unterwelt)					
Benimm	16	1;*	Gruw	5	Wurfmasse	-	-	kg	1,0	Etikette	-	-	Bonus	4	
Kultur	16	1;*	Gruw	7	VITALITÄT	Lk	11	Grad	2	Erkundung	*	-	Gruw	7	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	16	Milieukennntnis	-	-	Bonus	4	
HANDWERK	Lk	8	Grad	2	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Ressourcen	*	-	Gruw	11	
Herstellen	2	*	Gruw	8	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Reputation	-	-	Punkte	2	
Manipulieren	1	*	Gruw	6	Laufen	8	1h	km	5,0						
Reparieren	3	*	Gruw	10	Physische Resi.	14	-	Gruw	10						
Tarnen	2	3	Gruw	8	Lerp:	3									
Zerlegen	2	*	Gruw	10											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus															
www.demiurgon.de															

Charakterblatt

	Soldat	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung	
Talente Gesh (+), Kons (+), Wahr (+), Sint (-)	Porträt oder Wappen

Vitakraft VK	12	VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer AP	90	AP-Rüstung / Wert	
		Geld	15 \$, 200 FF

Ausrüstung, Waffen Revolver (2W6*2), Schlagring (SCH +1), Taschenlampe

Bewegungstechniken Anzahl: 3	Handwerkstechniken Anzahl: 2

Bildungstechniken Anzahl: 2	Sprachen (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 22 Französisch (III), Englisch (II), Deutsch (I)

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B
BEWEGUNG	Lk	8	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	2	AUFTRETEN	Lk	11	Grad	2
Ausweichen	14	2	Gruw	10	Horchen	4	*	Gruw	10	Abgebrühtheit	-	-	Bonus	4 8
Faustschlag	12	2	Gruw	10 11	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	Beeindrucken	-	-	Bonus	4 9
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	9	Lügen	-	-	Bonus	2 9
Klettern/B.	6	3	Gruw	8	Suchen	4	*	Gruw	10	Verführen	-	-	Bonus	0 7
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	8	Verhören	-	-	Bonus	2 7
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8	SPRACHEN	Lk	12	Grad	2	FEUERWAFFEN	Lk	8	Grad	3
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Schießen	*	2/*	Gruw	7
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	8	Grad	2	Waffenkunde	16	1	Gruw	12
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	kg	10	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	4 11
BILDUNG	Lk	12	Grad	1	Krafttakt	6	3	Gruw	7	Scharfschießen	-	6A	Bonus	2 9
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	7	Kraftaktmasse	-	-	kg	80	W'LOSER KAMPF	Lk	8	Grad	2
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Ringens	10	3;1	Gruw	10 12	Schadensbonus	-	-	SCH	0
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Ausweichen	-	1	Bonus	0 10
Benimm	16	1;*	Gruw	5	Wurfmasse	-	-	kg	1,4	Block	-	-	Bonus	1 11
Kultur	16	1;*	Gruw	7	VITALITÄT	Lk	9	Grad	3	Faustschlag	-	-	Bonus	1 11
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	18	Fußtritt	-	-	Bonus	0 8
HANDWERK	Lk	8	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	36	Ringens	-	-	Bonus	2 12
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3					
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	km	6,0					
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	11					
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	4								
Zerlegen	2	*	Gruw	7										
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1								
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus	www.demiurgon.de													

Charakterblatt

	Arzt	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung Er war schon zweimal in Wien, kennt Müller und dessen Privatadresse.	
---	--

Talente Intu (+), Wahr (+), Wint (+), Kraf (-)	Porträt oder Wappen
---	---------------------

Vitakraft VK	10	VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer AP	70	AP-Rüstung / Wert	
		Geld	15 \$, 200 FF

Ausrüstung, Waffen Revolver (2W6*2), Arztkoffer
--

Bewegungstechniken	Anzahl: 2

Handwerkstechniken	Anzahl: 2

Bildungstechniken	Anzahl: 4

Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte: 36
Französisch (IV), Deutsch (III), Englisch (II), Russisch (I)	

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B		
BEWEGUNG	Lk	11	Grad	1	SINNESSCHÄRFE	Lk	7	Grad	1	MEDIZINER	Lk	7	Grad	3		
Ausweichen	14	2	Gruw	7	Horchen	4	*	Gruw	7	Diagnose	-	-	Gruw	14		
Faustschlag	12	2	Gruw	7	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	9	Fachkenntnisse	-	-	Bonus	3	16
Fußtritt	10	2	Gruw	6	Reaktion	14	*	Gruw	7	Erste Hilfe	-	-	Bonus	4	16	
Klettern/B.	6	3	Gruw	6	Suchen	4	*	Gruw	7	Pharmazie	-	-	Bonus	3	16	
Rennen	8	1	m	10	Zufällig Finden	18	-	Gruw	6	Therapie	-	-	Bonus	2	14	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	6	SPRACHEN	Lk	9	Grad	4	FEUERWAFFEN	Lk	8	Grad	1		
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	7	Redegewandtheit	18	*	Gruw	8	Schießen	*	2/*	Gruw	6		
Überraschen	-	-	Gruw	9	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Waffenkunde	16	1	Gruw	7		
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	6	Grundlast	-	-	Kg	8	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	2	8	
BILDUNG	Lk	8	Grad	3	Krafttakt	6	3	Gruw	6	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-		
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	12	Kraftaktmasse	-	-	Kg	60	REDEKUNST	Lk	9	Grad	3		
Erinnern	16	1;*	Gruw	12	Ringens	10	3;1	Gruw	7	Menschenkenntnis	-	-	Bonus	5	9	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	6	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Interview	-	-	Bonus	4	12	
Benimm	16	1;*	Gruw	8	Wurfmasse	-	-	Kg	1,0	Lügen/Belabern	-	-	Bonus	5	13	
Kultur	16	1;*	Gruw	9	VITALITÄT	Lk	12	Grad	1	Rhetorik	-	-	Bonus	5	13	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	13	Benommenheit	-	-	AP	14	Schauspielern	-	-	Bonus	3	11	
HANDWERK	Lk	10	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	28	Verhandeln	-	-	Bonus	3	11	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3							
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	Km	4,0							
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10							
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	1										
Zerlegen	2	*	Gruw	7												
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1										
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus					www.demiurgon.de											

Charakterblatt

	Schnüffler	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung

Porträt oder Wappen

Talente Intu (+), Wahr (+), Wint (+), Fing (-)

Vitakraft	VK	11	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	AP	80	AP-Rüstung / Wert		
			Geld	15 \$, 200 FF	

Ausrüstung, Waffen Revolver (2W6*2), Taschenlampe, Forensikkoffer

Bewegungstechniken	Anzahl:	3

Handwerkstechniken	Anzahl:	2

Bildungstechniken	Anzahl:	3

Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte:	22
Französisch (III), Deutsch (II), Englisch (I)		

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	11	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	7	Grad	3	FEUERWAFFEN	Lk	10	Grad	2	
Ausweichen	14	2	Gruw	10	Horchen	4	*	Gruw	12	Schießen	*	2/*	Gruw	7	
Faustschlag	12	2	Gruw	10	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	5	Waffenkunde	16	1	Gruw	10	
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	11	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	4 11	
Klettern/B.	6	3	Gruw	8	Suchen	4	*	Gruw	12 16	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-	
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	9	SCHNÜFFLER	Lk	7	Grad	4	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8 10	SPRACHEN	Lk	9	Grad	2	Information			Gruw	13	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Interview			Bonus	5 12	
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	10	Grad	1	Lügen			Bonus	4 11	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	kg	8	Recht und Gesetz			Bonus	2 12	
BILDUNG	Lk	8	Grad	2	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Suchen			Bonus	4 16	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	10	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	Schleichen/Verst.			Bonus	2 10	
Erinnern	16	1;*	Gruw	10	Ringens	10	3;1	Gruw	7	Verhören			Bonus	2 8	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	5	Schadensbonus	-	-	SCH	0	MILIEUWISSEN	Lk	8	Grad	1	
Benimm	16	1;*	Gruw	6	Wurfmasse	-	-	kg	1,0	(Unterwelt)					
Kultur	16	1;*	Gruw	10	VITALITÄT	Lk	10	Grad	2	Etikette	-	-	Bonus	2 8	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	8	Benommenheit	-	-	AP	16	Erkundung	*	-	Gruw	5	
HANDWERK	Lk	10	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Milieukennntnis	-	-	Bonus	2 12	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Ressourcen	*	-	Gruw	8	
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	km	5,0	Reputation	-	-	Punkte	1	
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10						
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	1									
Zerlegen	2	*	Gruw	7											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus															
www.demiurgon.de															

Charakterblatt

	Halunke	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung	
Talente Gesh (+), Intu (+), Wahr (+), Char (-)	Porträt oder Wappen

Vitakraft	VK	11	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	AP	80	AP-Rüstung / Wert		
			Geld	15 \$, 200 FF	

Ausrüstung, Waffen Knüppel (W4*6), Messer (W3*2), Einbrecherwerkzeug, Taschenlampe

Bewegungstechniken	Anzahl: 3

Handwerkstechniken	Anzahl: 2

Bildungstechniken	Anzahl: 2

Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte: 22
Französisch (III), Deutsch (II), Russisch (I)	

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	8	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	8	Grad	3	NAHKAMPF	Lk	9	Grad	3	
Ausweichen	14	2	Gruw	10 12	Horchen	4	*	Gruw	12	Basis-Angriff	*	2	Gruw	9	
Faustschlag	12	2	Gruw	10 12	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	5	Basis-Parade	14	1	Gruw	9	
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	11	Waffenkunde	16	1	Gruw	12	
Klettern/B.	6	3	Gruw	8 11	Suchen	4	*	Gruw	13	Schlagwaffen-A.	-	-	Bonus	4 13	
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	9	Stichwaffen-Angr	-	-	Bonus	2 11	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8 12	SPRACHEN	Lk	11	Grad	2	SCHURKE	Lk	7	Grad	3	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Beobachten	-	-	Bonus	3 16	
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	9	Grad	1	Diebstahl	-	-	Bonus	4 10	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	Kg	8	Klettern	-	-	Bonus	3 11	
BILDUNG	Lk	11	Grad	1	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	4 12	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	7	Kraftaktmasse	-	-	Kg	60	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	4 9	
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Ringens	10	3;1	Gruw	7	W'LOSER KAMPF	Lk	8	Grad	2	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Schadensbonus	-	-	SCH	0	
Benimm	16	1;*	Gruw	5	Wurfmasse	-	-	Kg	1,0	Ausweichen	-	1	Bonus	2 12	
Kultur	16	1;*	Gruw	7	VITALITÄT	Lk	10	Grad	2	Block	-	-	Bonus	0	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	16	Faustschlag	-	-	Bonus	2 12	
HANDWERK	Lk	8	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Fußtritt	-	-	Bonus	0	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Ringens	-	-	Bonus	0	
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	Km	5,0						
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10						
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	2									
Zerlegen	2	*	Gruw	7											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus															
www.demiurgon.de															

Charakterblatt

Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne
---------------------	----------------------	------------------------------	----------

Beschreibung

Porträt oder Wappen

Talente

Vitakraft	VK		VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer	AP		AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi	MP		Geld	
Kampagnenspezifisch				

Ausrüstung, Waffen

Bewegungstechniken	Anzahl:

Handwerkstechniken	Anzahl:

Bildungstechniken	Anzahl:

Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte:

Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B
BEWEGUNG	Lk		Grad		SINNESSCHÄRFE	Lk		Grad						
Ausweichen	14	2	Gruw		Horchen	4	*	Gruw						
Faustschlag	12	2	Gruw		Menschenkenntnis	16	30	Gruw						
Fußtritt	10	2	Gruw		Reaktion	14	*	Gruw						
Klettern/B.	6	3	Gruw		Suchen	4	*	Gruw						
Rennen	8	1	m		Zufällig Finden	18	-	Gruw						
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw		SPRACHEN	Lk		Grad						
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw		Redegewandtheit	18	*	Gruw						
Überraschen	-	-	Gruw		STÄRKE	Lk		Grad						
Werfen/Fangen	12	3	Gruw		Grundlast	-	-	kg						
BILDUNG	Lk		Grad		Kraftakt	6	3	Gruw						
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw		Kraftaktmasse	-	-	kg						
Erinnern	16	1;*	Gruw		Ringens	10	3;1	Gruw						
Psychische Resi.	18	-	Gruw		Schadensbonus	-	-	SCH						
Benimm	16	1;*	Gruw		Wurfmasse	-	-	kg						
Kultur	16	1;*	Gruw		VITALITÄT	Lk		Grad						
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw		Benommenheit	-	-	AP						
HANDWERK	Lk		Grad		Bewusstlosigkeit	-	-	AP						
Herstellen	2	*	Gruw		AP-Regeneration	-	1h	AP						
Manipulieren	1	*	Gruw		Laufen	8	1h	km						
Reparieren	3	*	Gruw		Physische Resi.	14	-	Gruw						
Tarnen	2	3	Gruw		Lerp:									
Zerlegen	2	*	Gruw											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1								
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus														

↑ Gustav Lemmerhirt
Margareten Straße 33
(Ecke Einsiedler Gasse)

↑ Hans Stredelmair
Kasernen Gasse 23
(Nähe Mariahilfer Straße)

↑ Viktor Kopka
Margareten Straße 184
(Ecke Preis Gasse)

↑ Ivan Markjentsch
Am Henmarkt 17
(Ecke Lager Straße)

↑ Anna Schmidt
Löhr Gasse 6
(Ecke Goldschlag Straße)

↑ _____

↑ Paul Burkhard
Bismarck Allee 54
Salzburg

↑ Peter Schwejk
Markgrafenstraße 25 f
Berlin

Mein lieber Freund,

ich sende Dir Grüße nach Frankreich und hoffe Du geht es gut in Frankreich. Letztens habe ich Mutter besucht und ihr geht es immer noch gut. Sie hat sich vor einigen Tagen zu viel vorgenommen und ist dabei fast gestolpert.

Ansonsten geht es uns allen gut, das Leben hier in Wien ist schön und wir machen demnächst einen kleinen Ausflug nach Salzburg. So schön Wien auch ist, es tut immer wieder gut aus der Stadt herauszu fahren. Franz sagte, daß die Kornblumen bei Baue Hofmann 23 Tage nach einem großen Regen aufblühen wird. Es wird sicherlich interessant eine kleine Überlandfahrt zu machen und den Spätsommer zu genießen.

Wir haben im Garten eine neue Blume gepflanzt, die sich hoffentlich gut entwickelt, im Moment noch recht unscheinbar ist. Gemüse entwickelt sich besser, wenn auch der Ertrag noch nicht so aussichtsreich erscheint. Das ändert sich vielleicht wenn das Wetter umschlägt. Wenn Du uns mal besuchen kommst, können wir uns dann ja gemütlich in den Garten setzen und die Abende genießen.

Schickst du die Marianne von uns grüßen
Wir hoffen, daß wir wohl auf sind und
Wenn sie uns irgendwann
sie hat keine Eile, doch
grüßen.

Viktor Kopka
Margareten Straße 184
Wien

Abs. G. Reinhard
Lazarst. G. 69
Wien

Joseph Lehmann
Hirschvogel Gasse 14
Wien

Peter Ullmann
Stolzentaler Gasse 26
Wien

Franz Müller



An F. V. Zumpendorfer
Wien



12

August 1946

05.08.

Markjewitsch

15.08.

13:00 Treffen mit bp

nas Geburtstag

12.08.

Kreutzmeier

19:00 Viktor und Joseph
im Cafe

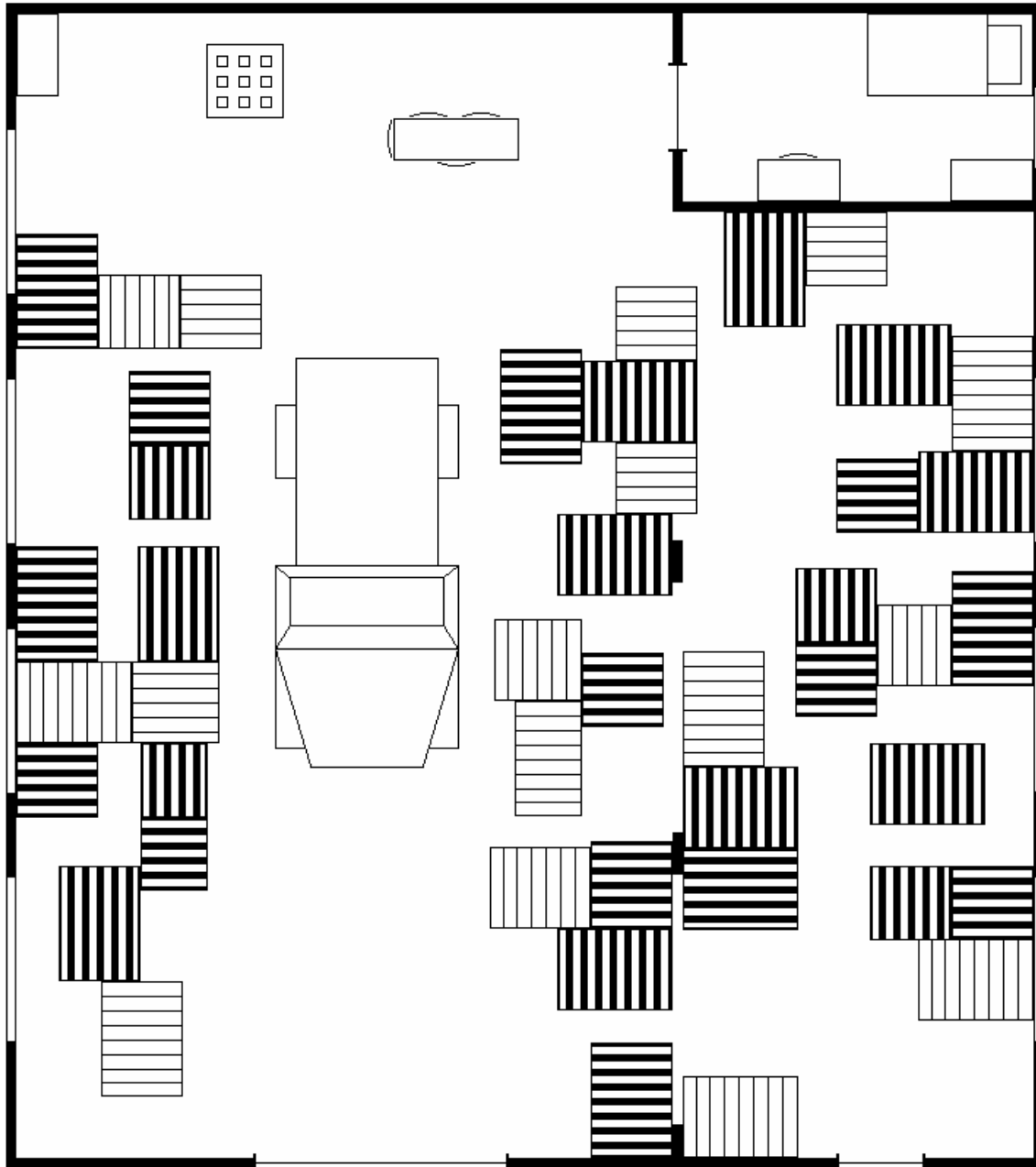
05.07.

Schukow

Anna !!!

Karte: Die Lagerhalle

Die Halle misst 12,5 auf 14 Meter, die Fenster befinden sich in einer Höhe von 2 Metern.



Kisten mit einer Höhe von ca. 1,20 - 1,60 m



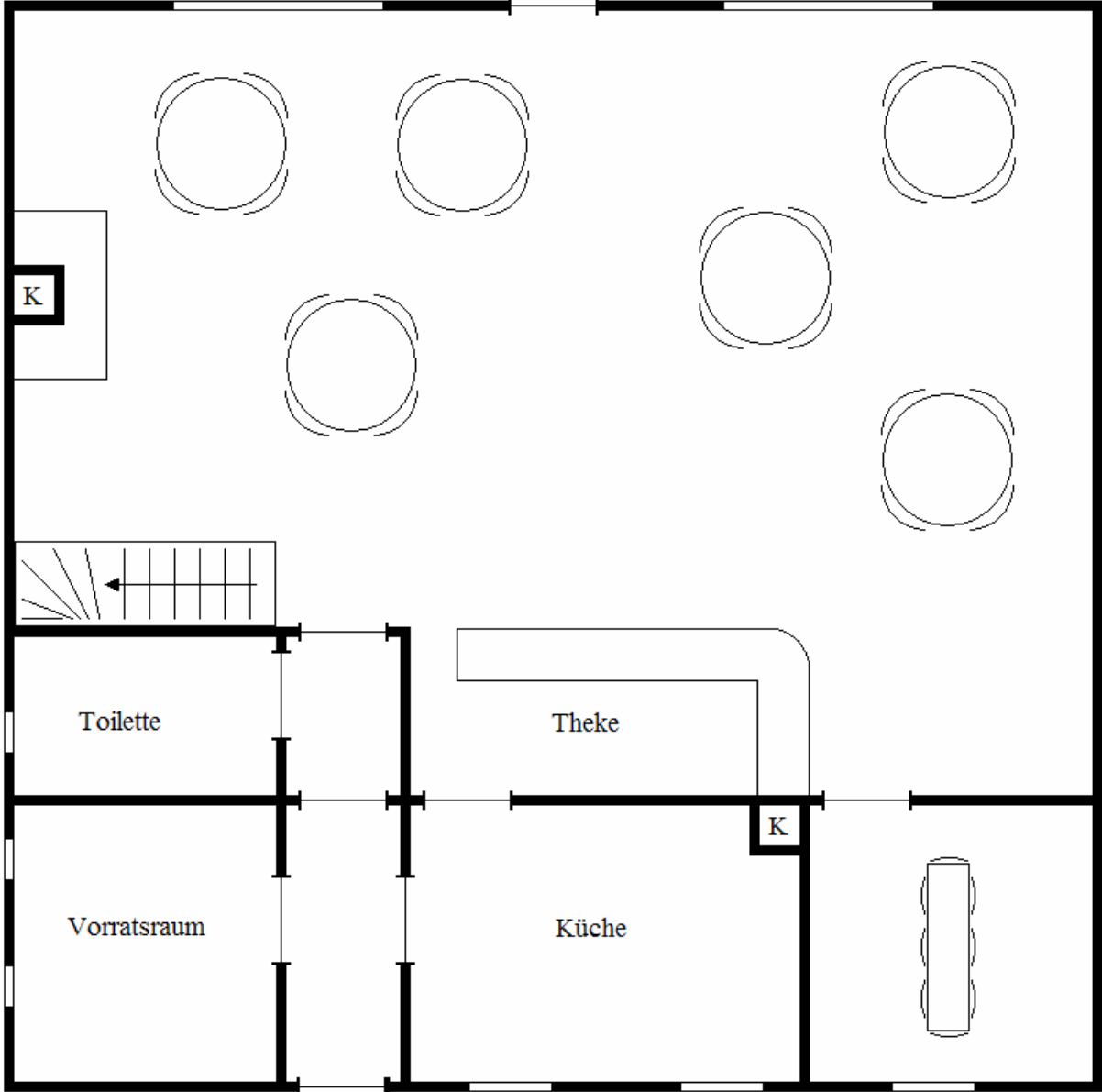
Kisten mit einer Höhe von ca. 2,00 - 2,40 m



1 m

Karte: Cafe Oriental

Das Cafe misst 13 auf 13 Meter. Eine Treppe führt ins Obergeschoss.



1 m

Karte: Müllers Wohnung

Die Wohnung von Franz Müller ist an der längsten Stelle 11,5 Meter lang und 8,5 Meter breit.
Die Wand mit den drei Fenstern zeigt zur Straßenseite, das Schlafzimmerfenster zum Hinterhof.

Im Wohnzimmer befindet sich der Ofen mit den halbverbrannten Hinweisen.
Im Schlafzimmer an der rechten Wand befindet sich die Kommode mit dem Bild.

