

DEMIURGON

...ein abenteuerlicher
Einstieg - Teil II

Das Wiener Paket





DEMIURGON

**...ein abenteuerlicher
Einstieg – Teil 2**

Das Wiener Paket

Autoren: Erik Gaumann, Benjamin Rott

Impressum

1. Auflage Februar 2007

Autoren:	Erik Gaumann, Benjamin Rott
Titelbild:	Andrea „Abraxes“ John
Layout und Satz:	Benjamin Rott
Fotos:	Stefan Ehrlich, Andreas Rott
Karten:	Erik Gaumann, Benjamin Rott
Bildbearbeitung:	Benjamin Rott
Internetadresse:	www.demiurgon.de
Postadresse:	Benjamin Rott, Meisenweg 26, 26209 Hatten

Die Verbreitung und Vervielfältigung von Bestandteilen dieser Ausgabe wird lediglich für den privaten Gebrauch gestattet, der Bezug zu DEMIURGON muss dabei klar ersichtlich bleiben.

Vorwort

Es war einmal...

... ein Projekt, das nannte sich das „DEMIURGON-Einsteigerheft“. Mit Hilfe von drei Abenteuern, einfachen Regelerklärungen und Ausblicke auf Kampagnen sollten die Ideen, Welten und Regeln des Rollenspiel-Universalsystems DEMIURGON vorgestellt werden.

Die Spuren dieses Vorhabens lassen sich bis in das Jahr 1998 zurück verfolgen: schon damals wurde debattiert, mit welchen Szenarien man die Vielfalt von DEMIURGON darstellen könnte; schon damals wurden Abenteuer testgespielt und überlegt, welche Regeln man in einem solchen Vorhaben vorstellen sollte und welche Regelmodule bei diesem Projekt außen vor gelassen werden sollten.

Schnell wurde allen Beteiligten klar, dass die Fülle an Material, die da zusammen kam, den Rahmen eines einzigen „Heftes“ mehr als sprengen würde. Es wurde geplant, drei aufeinander aufbauende Teile zu veröffentlichen: ein Szenario, das in einem Fantasy-Setting spielt, ein weiteres, das sich mit der modernen Zeit auseinandersetzt und schließlich ein drittes, dem Science Fiction zugrunde liegt.

Alle drei Bücher sollten eine Weltbeschreibung und ein passendes Abenteuer enthalten, sowie aufeinander aufbauende Regelerklärungen.

Das erste Buch der Einsteiger-Reihe ist als „Die Jagd der Schwarzen Tibbohs“ im April 2002 erschienen. In ihm wurde die düstere, post-apokalyptische Fantasy-Welt „Sarlann“ beschrieben und dazu wurden „DEMIURGON-Kernregeln“ präsentiert.

Der vorliegende Band – „Das Wiener Paket“ – soll zeigen, was DEMIURGON noch zu bieten hat. Das Abenteuer spielt im Europa nach dem „Zweiten Weltkrieg“ und die hier vorgestellten Regeln ergänzen bzw. ersetzen die Kernregeln aus dem ersten Band. Kenntnisse der „Schwarzen Tibbohs“ sind jedoch nicht erforderlich, andererseits steht es aber natürlich jedem frei, das „Wiener Paket“ mit den Kernregeln des ersten Bandes zu spielen oder sich die Regeln so zu kombinieren, wie es ihm passt.

Danken möchten wir an dieser Stelle allen Mitwirkenden, die uns geholfen haben, dieses Buch zu erstellen. Als Testleser sind neben vielen anderen vor allem Thorben Kunder und Thorsten Wesskallnies in Erscheinung getreten. Jörn Brinkhus danken wir für die Recherche der historischen Informationen und Klaus Eisenack für die vielen hilfreichen Ideen. Auf den Fotos sind (neben den Autoren) Kerstin Gersic, Stefan Ehrlich, Thorben Kunder, Martin Michels und Andreas Rott zu sehen. – Man kann vermutlich erkennen, dass wir viel Spaß beim Erstellen der Bilder hatten.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen
wünscht das Autorenteam

Braunschweig, 30.01.2007

Demiurg

[Alt-Griechisch]: Bei Platon Bezeichnung für einen göttlichen Weltenbaumeister, der nach ewigen Ideen den chaotischen Raum zum Kosmos formt; bei den Gnostikern ein von Gott verschiedener Baumeister der sinnlichen Welt.

Inhalt

Der Einstieg beginnt...	6
Das Nachkriegseuropa	9
Offensichtliches Elend und geheimer Untergrund	11
Wien in der Nachkriegszeit	12
Einige wichtige Geheimbünde	16
DEMIURGON-Regeln	19
1. Proben	23
2. Der DEMIURGON-Baukasten	25
3. Charaktererschaffung	26
4. Fertigkeitslisten	30
5. Action	33
Glossar	39
Das Wiener Paket	41
Prolog: Geheime Machenschaften	49
Kapitel 1: Wien in Trümmern	63
Kapitel 2: Auf unbekannten Wegen	63
Kapitel 3: In zwielichtigen Gefilden	75
Kapitel 4: Nachspiel	85
Epilog	91
Und sie erschufen ganze Welten...	93
Anhang	95
Zusatzmaterialien (Kopiervorlagen)	119

Der Einstieg beginnt...

Mit DEMIURGON werdet Ihr zu Weltenschöpfern und zu Baumeistern eurer Charaktere. Egal ob ihr Fantasy, Science Fiction, Horror oder irgendein anderes Genre spielen wollt: Ihr seid frei, eigene Kampagnen, Abenteuer und Charaktere zu erfinden – soweit eure Phantasie und Kreativität reicht. DEMIURGON unterstützt Euch hierbei, da es keine starren Regeln hat. Stattdessen könnt Ihr aus einem Baukasten voller Alternativen und Extras dasjenige auswählen, was zu Euren Ideen passt. Es gibt sowohl Bausteine mit einfachen als auch mit komplexen Regeln, manche sind eher für dialogbetontes Spiel geeignet, andere eher für Action. Auch bei der Erschaffung von Charakteren könnt Ihr Komponenten frei auswählen und kombinieren, um ihnen ein individuelles Profil zu geben. Einige einfache Grundprinzipien garantieren, dass die ausgewählten Bausteine immer harmonieren. Dabei sollen die Regeln zwar im Hintergrund stehen aber auch verlässlich sein.

Kurzum, DEMIURGON ist ein Baukasten-Rollenspielsystem, das für alle Welten und Genres geeignet ist. In diesem Buch und seinem Vorgänger (**Die Jagd der Schwarzen Tibbohs**) wollen wir Euch diese Vielfalt anhand erprobter, spielfertiger Abenteuer vorführen und gleichzeitig die wichtigsten Regelbausteine vorstellen. Ihr werdet die Charaktererschaffung und das Listenkonzept von DEMIURGON kennen lernen und erfahren, wie Proben gemacht werden.

Doch wozu ein universelles Baukastensystem?

- Ihr könnt die Regeln jederzeit dem Geschmack der Spielrunde und den Besonderheiten der Kampagne anpassen.
- Ihr könnt eigene Ideen für Abenteuer und Welten leicht umsetzen, auch wenn kein spezialisiertes System zur Hand ist.
- Ihr könnt immer wieder die vertrauten Regeln verwenden, selbst wenn ihr ganz verschiedene Kampagnen spielt.
- Welten und Kampagnen anderer Systeme können den eigenen Bedürfnissen angepasst werden.
- Selbst innerhalb eines Abenteuers könnt Ihr Bausteine auswechseln, etwa andere Action-Regeln für das Finale.
- Bei der Charaktererschaffung müsst ihr weder starre Charakterklassen verwenden, noch werden gute Ideen durch Würfelpech vereitelt.

Was steht in diesem Buch?

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. 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...

Im Abenteuer „**Das Wiener Paket**“ werdet Ihr als Agenten in das Wien der Nachkriegszeit versetzt – eine Stadt, in der die Besatzungsmächte und Geheimbünde und Macht und Einfluss streiten. Im ersten Teil des Buches stellen wir die politischen Hintergründe und die unterschiedlichen Parteien im Ringen um Geld und Bedeutung näher vor, im zweiten Teil lernt Ihr anhand von Beispielen aus dem Agentenleben die Regeln von DEMIURGON kennen. Im dritten Teil könnt Ihr euch dann ins Abenteuer stürzen, womit Euch hoffentlich ein spannender Einstieg in DEMIURGON gelingt. Das Abenteuer ist übrigens auch gut geeignet eine ganze Kampagne anzuschließen. Wichtige Regeln werden im Abenteuer wiederholt, und wir geben Tipps für ihre Verwendung. Im Anhang findet Ihr schließlich vorgefertigte Charaktere um schnell anfangen zu können. Diese können natürlich auch durch eigene ersetzt werden. Hierzu enthält der Anhang weiteres Material.

DEMIURGON-Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt. Leider haben wir jedoch nicht den nötigen Platz um Rollenspiel ganz allgemein zu erklären. Wenn ihr also noch nie ein Rollenspiel gespielt habt, solltet ihr euch eine erfahrene Spielleiterin suchen.

Diese muss die Mühe auf sich nehmen, das Abenteuer, die Weltbeschreibung und die Regelerklärungen in diesem Buch vor dem Spielen zu lesen; für die anderen Spieler ist das jedoch nicht notwendig. Im Abenteuer sind erprobte Stellen gekennzeichnet, an denen die Regeln schrittweise vorgestellt werden können. Außer diesem Buch benötigt ihr zum Einstieg nur Kopien der Charakterblätter aus dem Anhang, Bleistifte, einen W20 und einen W6 evtl. noch einen W8 (W20 bedeutet ein 20seitiger Würfel, W6 ein sechsseitiger und W8 ein achtseitiger Würfel). Die Spielleiterin findet zusätzlich eine ganze Menge an Kopiervorlagen (Karten und Handouts), um ihr das Spielleiten zu erleichtern.

Was gibt es noch zu sagen?

Weitere Abenteuer, Welten und neue Regelbausteine könnt ihr im Vorgängerband „**Die Jagd der Schwarzen Tibbohs**“ kennen lernen. Das Buch widmet sich der düsteren Fantasy-Welt „Sarlann“. Unabhängig vom Abenteuerlichen Einstieg könnt ihr euch natürlich auch das vollständige, aktuelle DEMIURGON-Regelwerk besorgen. Man kann es kostenlos im Internet herunterladen oder zum Selbstkostenpreis bestellen (Adressen: siehe Impressum). Es wird ständig um neue Bausteine erweitert, die mit dem Projektbrief, den ihr abonnieren könnt, verschickt werden. Hier können alle Interessierten ihre Hausregeln auch anderen DEMIURGON-Spielern zu Verfügung stellen. Alle aktiven 'Demiurgen' bilden das Projekt DEMIURGON. In diesem Zusammenschluss vertreiben wir alle Spielmaterialien (wie auch dieses Buch) zum Selbstkostenpreis. Sie dürfen zum privaten Gebrauch beliebig vervielfältigt werden (siehe Impressum).

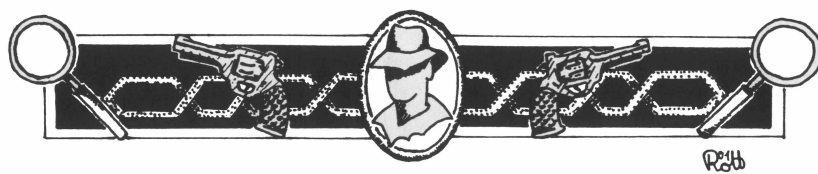
Im Projekt DEMIURGON haben wir vor allem auf Folgendes Wert gelegt:

1. Erst das Abenteuer, dann die Regeln! Dieses Prinzip gilt natürlich auch für den Weltenbau und das Erschaffen von Charakteren. Im Vordergrund stehen Eure Ideen, die Regeln sollen sie nicht behindern, sondern unterstützen. Daher werden die Bausteine meist erst nach den ersten Entwürfen ausgewählt. Ungeeignete Bausteine könnt Ihr jederzeit wieder weglassen oder verändern um das Wichtigste zu erreichen: Der gespielten Geschichte und dem Geschmack der Spielgruppe entsprechen.
2. Charaktere werden durch ihre Persönlichkeit und ihre Fertigkeiten bestimmt! Ihr werdet nicht durch starre Laufbahnen, wie etwa Charakterklassen oder Archetypen, eingeengt. Wenn die ersten Ideen zur Persönlichkeit stehen, werden passende Bausteine, so genannte Fertigungslisten ausgewählt. Manche Fertigungslisten decken typische Berufe ab (etwa HÄNDLER), andere beinhalten einander ähnliche Fertigkeiten (etwa BEWAFFNETER NAHKAMPF). Wieder andere sind sehr allgemein (wie REDEKUNST) oder verleihen besondere Fähigkeiten, die es nicht in jeder Welt gibt (etwa SPRUCHMAGIE). Es gibt einfache Fertigungslisten, aber auch anspruchsvollere, die eine hochgradige Spezialisierung des Charakters ermöglichen. Durch die Erfahrungen und die Kreativität der Spieler im Projekt DEMIURGON wächst die Sammlung der Fertigungslisten immer weiter.
3. Rollenspiel geht vor Simulation! Obwohl es auch Bausteine mit sehr speziellen oder komplizierten Regeln gibt, haben wir im Zweifelsfall der Spielbarkeit den Vorzug vor dem Realismus gegeben. Wir sind der Ansicht, dass dieser Weg dem Rollenspiel in den meisten Fällen eher gerecht wird. Denn Regeln sollen die Dramatik im Rollenspiel unterstützen, nicht aber ausbremsen. Kompliziertere Bausteine sollten nur verwendet werden, wenn sie den Besonderheiten der Geschichte gerecht werden und den Mitspielern leicht von der Hand gehen. Denn, ganz ehrlich gesagt: Wer will schon die Realität nachspielen?



Das Nachkriegseuropa

Zum Einstieg in DEMIURGON – noch vor den Regeln – könnt Ihr in diesem Teil das Wien nach dem zweiten Weltkrieg kennen lernen: eine „Welt voller geheimer Machenschaften“.



Das Nachkriegseuropa

Offensichtliches Elend und geheimer Untergrund

Willkommen in einer vom Mangel und Unsicherheit beherrschten Welt. Wir befinden uns im Spätsommer des Jahres 1946, ungefähr ein Jahr nach Ende des zweiten Weltkrieges. Nach dem Zusammenbruch des sogenannten „Dritten Reiches“ ist ganz Europa im Umbruch.

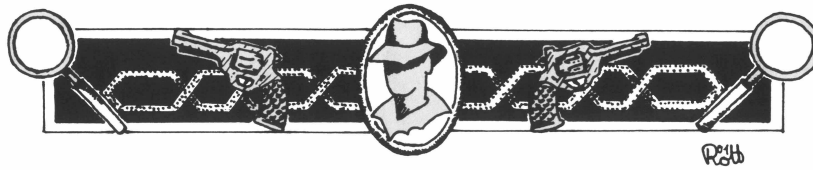
Am 08. Mai 1945 endete der zweite Weltkrieg in Europa und das von Hitler und den Nationalsozialisten regierte Deutsche Reich hatte den Krieg verloren. Deutschland und Österreich (welches 1938 an das Deutsche Reich angeschlossen wurde) sind von den vier Siegermächten Frankreich, England, USA und der Sowjetunion besetzt. Es gibt in diesen Ländern keine nationale Regierung mehr, die Macht liegt in den Händen der jeweiligen Siegermacht. Das übrige Europa ist zweigeteilt: In den von der Sowjetunion befreiten Gebieten in Osteuropa versucht die Sowjetführung eine sozialistische Diktatur einzurichten und die Länder unter ihren Einfluss zu bringen. Während in den von den Westmächten befreiten Gebieten in Westeuropa und in Griechenland eine demokratische Staatsform aufgebaut wird und diese Länder unter dem Einfluss der USA stehen. Schon kurz nach dem Krieg geraten die Siegermächte aneinander und es beginnt der sogenannte „Kalte Krieg“.

Der zweite Weltkrieg hat in ganz Europa viel Elend und Zerstörung verursacht. Vor allem in Deutschland und Österreich sind durch die Bomberangriffe ganze Städte zum Großteil zerstört, die Versorgungslage in den beiden Staaten ist katastrophal. Es blüht überall der Schwarzmarkt. Zudem kommen viele Flüchtlinge aus den ehemaligen deutschen Ostgebieten, die ebenfalls den ohnehin schon knappen Wohnraum benötigen. Es sind auch immer noch einige ehemalige hohe NSDAP-Funktionäre auf der Flucht, da die Siegermächte diese für ihre Verbrechen bestrafen wollen.

Ein Großteil der Bevölkerung leidet. Aber es gibt auch Leute, die von der Notlage profitieren und durch skrupellose und zwielichtige Geschäfte reich werden.

In dieser chaotischen Welt mischt noch jemand unbemerkt mit: Geheimbünde, die danach trachten in Deutschland und Österreich verlorene Besitzstände zurückzuerobern.

Es geht auch darum, Einfluss auf die vom Chaos beherrschten Länder zu gewinnen. Wer jetzt schnell handelt und die Lage ausnutzt, kann eine starke Position erreichen; wer hier zögert, hat das Nachsehen. So hat die Organisation „Bureau Parisienne“ zum Beispiel einen ihrer Agenten (Ludwig Leroc) auf einen hohen Posten in die zivile Verwaltung von Wien eingeschleust.



Während der Zeit der nationalsozialistischen Diktatur haben viele Geheimbünde ihre Stellung verloren, da die Gestapo alles fest im Griff hatte. Durch den Zusammenbruch des Nazi-Regimes ist ein Vakuum entstanden, und es ist nun wieder möglich weitgehend ungehindert zu arbeiten. Vor allem, wenn man das Chaos einer mangelhaften Verwaltung ausnutzt, sowie sich den Umstand zunutze macht, dass viele Reisende unterwegs sind. Zudem wird Vieles, was in den Geheimarchiven der Gestapo lagerte, von ehemaligen Gestapo-Mitarbeitern verkauft. Diese Leute gehen das Risiko ein, wertvolle Dokumente zu beschaffen, denn auch sie hungern in diesen Zeiten und benötigen Geld.

Bei all der Konkurrenz gibt es aber durchaus auch begrenzte Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Geheimbünden, solange im Groben ähnliche Ziele bestehen. Manchmal kann man sich eben nur gemeinsam gegen eine gegnerische Partei durchsetzen.

Wien ist dabei neben Berlin eines der Hauptaktionsfelder aller Geheimorganisationen. Denn dort sind alle Siegermächte vertreten und in dem Chaos, der in den beiden ehemaligen Hauptstädten herrscht, sind illegale Taten gut zu vertuschen. Gleichzeitig gibt es dort viel zu holen. Es wird im Folgenden ein genauer Blick auf Wien geworfen, denn in diese Stadt wird das Abenteuer die Charaktere führen.

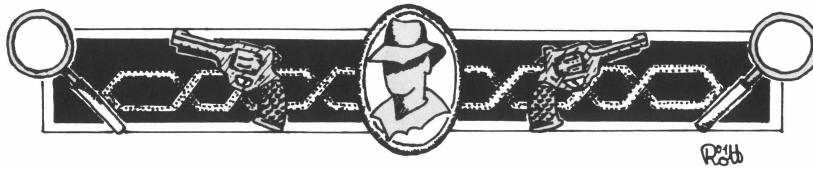
Wien in der Nachkriegszeit

Das Wien der Nachkriegszeit ist ein raues Pflaster: Der Bombenkrieg hat zu einem grassierenden Mangel an Wohnraum geführt, einige Bereiche der Stadt gleichen Trümmerwüsten, in denen nur die Straßen notdürftig frei geräumt wurden. Hinzu kommt eine hohe Arbeitslosigkeit, so dass es kein Wunder ist, dass die Stadt ein hervorragendes Umfeld für allerlei zwielichtiges Gesindel bietet. Schieberbanden schmuggeln aus dem In- und Ausland Luxusgüter (wie Alkohol und Zigaretten), Medikamente (z.B. Penicilin) und Waffen an den alliierten Kontrollen vorbei. Zusätzlich handeln sie auch mit gefälschten Papieren, Informationen und vielem mehr - teilweise verdienen sie damit ein Vermögen. Und immer dann, wenn es um viel Geld geht, sind auch Raub und Mord allgegenwärtig. Wer sich in die Belange der kriminellen Banden einmischt, muss um seine Gesundheit oder sogar sein Leben fürchten. Wer wohlhabend wirkt, gerade als Ausländer, wird schnell das bevorzugte Ziel von Räubern.

Es gibt somit wenig, was man in Wien offiziell kaufen kann, jedoch Vieles, was man unauffällig beschaffen oder abwickeln kann. Jedoch ist Vorsicht geboten, dass man nicht Leib und Leben verliert. Die Armut der Menschen ist augenfällig - sie sind schlecht ernährt, schlecht gekleidet und schlecht untergebracht.

In Wien halten sich nach dem Krieg mehr als 1 Millionen Menschen auf; es wohnt eine bunte Mischung in der Donaumetropole: Neben den „Ur-Wienern“ haben Krieg und Vertreibung Deutsche und Deutschstämmige aus ganz Europa in die ehemalige Hauptstadt der untergegangenen Habsburger-Monarchie geschwemmt. Aus dem Krieg heimkehrende Soldaten, zumeist aus amerikanischer und britischer Gefangenschaft, kommen in den Zügen der Reichsbahn an.

Gleichzeitig warten Opfer des nationalsozialistischen Regimes - Kriegsgefangene und Zwangsarbeiter - auf die Rückkehr in ihre Heimatländer. An dieser Rückkehr



haben jedoch gerade viele Osteuropäer wenig Interesse; sie würden somit wieder in die Obhut einer weiteren Diktatur kommen.

Da der Bahnhof ein zentraler Knotenpunkt ist, bekommen Reisende schon gleich bei ihrer Ankunft in Wien einen Eindruck vom Chaos und vom Elend dieser Stadt.

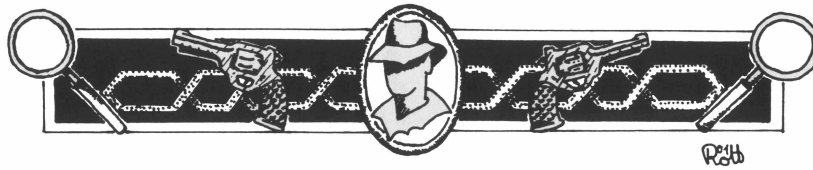
Politik im Großen und im Kleinen



Nach dem Ende des „Dritten Reichs“ wurde Österreich in vier Besatzungszonen geteilt: Vorarlberg und Tirol unterstehen den Franzosen, während die Briten mit der Steiermark und Kärnten zwei an Italien angrenzende Gebiete verwalten. In Salzburg haben die Amerikaner das Sagen, die sich Oberösterreich mit den Sowjets teilen, welche zudem Niederösterreich verwalten, die Region in der Wien liegt.

Die vier Besatzungsmächte bilden den Alliierten Rat, der für die Belange von ganz Österreich zuständig ist. Dem Alliierten Rat untergeordnet ist die Wiener Interalliierte Kommandantur, der die Besatzungspolizei untersteht. Ein Unikum ist, dass der Posten des Kommandanten monatlich wechselt und zwar mit militärischem Zeremoniell am 20. des Monats. Die USA stellen im Januar, Mai und September den Vorsitzenden, die Briten im Februar, Juni und Oktober, die Franzosen im März, Juli und November und die Sowjets im April, August und Dezember.

Obwohl die Alliierten in Wien die tonangebenden Kräfte sind und die Polizeigewalt ausüben, wurde schon sehr früh wieder ein Bürgermeister gewählt, der mit der Stadtentwicklung betraut war. Die Wiener sind durchweg anti-kommunistisch eingestellt, so dass die Sowjets mit ihrer Propaganda und Aufwiegelungsversuchen keinen Rückhalt finden.



Es gibt ein Alliiertes Polizeizentrum zum Austausch von Informationen und zur Zusammenarbeit. Zusätzlich hat jede Besatzungsmacht in den einzelnen Besatzungszonen ihre eigene Militärpolizei, die nach eigenem Gutdünken versucht, die Kriminalität in Wien zu bekämpfen. - Dem Alliierten Polizeizentrum unterstehen die Interalliierten Militärpatrouillen. Diese setzten sich aus vier Mann zusammen, einen von jeder Besatzungsmacht, die deswegen im Wiener Volksmund die „Vier im Jeep“ genannt werden. Insgesamt sind fünf Wagen ständig im Einsatz. Ausländer, die auffällig werden, bekommen es mit hoher Wahrscheinlichkeit mit einer solchen Streife zu tun.

Wiener Leben und Schwarzmarkt

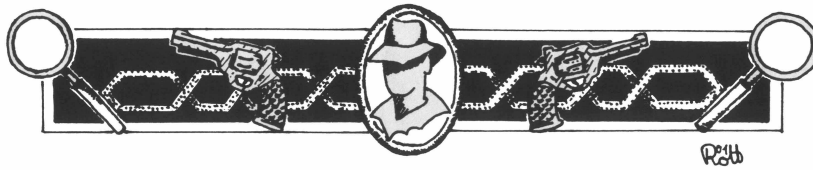
Vielen Wienern bereitet die so genannte „Bewirtschaftung“ Ungemach: Die Lebensmittel sind rationiert, die Bevölkerung ist also in ihrem Bezug von Brot, Butter, Gemüse usw. beschränkt. Jeder Wiener erhält pro Woche eine bestimmte Anzahl an Bezugsmarken und kann Lebensmittel nur kaufen, wenn er die dafür nötigen Marken zusammen mit dem Geld beim Händler abgibt. Diese Bewirtschaftung gilt auch für industriell gefertigte Güter wie Schuhe oder Textilien. Zwar sind die offiziellen Preise fest und niedrig, dafür aber mangelt es an fast allen Waren. Somit waren viele unterernährt und schlecht gekleidet. Wer sich an das Gesetz hält und nur die rationierten Güter besorgt, kommt kaum über die Runden.



Viele Einwohner weichen deswegen auf den Schwarzmarkt aus und erwerben dort illegal das, was sie benötigen. Jeder Wiener, der einigermaßen überleben will, ist im Prinzip ein Krimineller. Er lebt in der ständigen Angst nicht genug beschaffen zu können oder bei der Beschaffung festgenommen zu werden. Auf dem Schwarzmarkt kommt ein zweites Problem hinzu: Der Österreichische Schilling, der Ende 1945 die Reichsmark wieder ersetzt hat, verliert rapide an Wert. Die Preise steigen also schnell. Aus diesem Grund haben sich Zigaretten als eigene Währung etabliert. Güter werden also gegen Zigaretten getauscht und mit den Zigaretten können neue Güter

getauscht werden. Amerikanische Zigaretten sind besonders viel wert. Zentraler Schwarzmarkt ist der Naschmarkt im russischen Sektor Wiens.

Ausländische Gäste genießen oft eine besondere Behandlung, weil sie genug feste Devisen und Zigaretten haben. Es gibt sogar einige Hotels und Restaurants, die ausschließlich ausländischen Gästen vorbehalten sind.

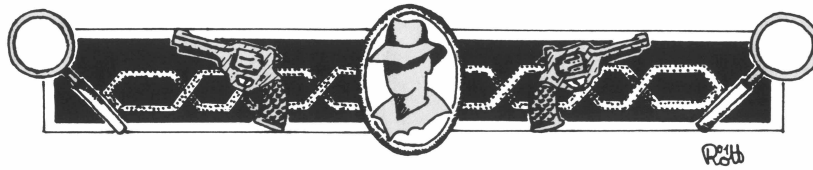


Wiener Flair

Zur Ausschmückung des Lebens in Wien der Nachkriegszeit sind hier ein paar Details, die der Spielleiter bei Gelegenheit in das Abenteuer einfügen kann:

- In einer Amtsstube kann an Hand eines hellen Flecks an der Wand deutlich erkannt werden, wo jahrelang das Portrait Adolf Hitlers hing.
- In dem Hinterhof eines Hauses züchten die Bewohner Tabak und damit faktisch ihr eigenes Geld!
- Männer laufen in Mänteln der Wehrmacht herum, die umgefärbt wurden und über keine Abzeichen mehr verfügen.
- Ein Kriegsversehrter verkauft sein Eisernes Kreuz II. Klasse an einen amerikanischen Offizier für einige Dollar.
- Die ehemaligen Luftschutzbunker in Wien werden nun von Familien bewohnt.
- Das Rote Kreuz teilt Lebensmittel an hungernde Wiener aus.
- Vor den Lebensmittelgeschäften sind lange Schlangen zu sehen.
- Die Spielercharaktere geraten in eine Verkehrskontrolle, da die Polizei gerade Schwarzmarkthändler sucht. Sind sie im französischen Bezirk unterwegs, werden sie durchgewunken. Alle Wiener werden genau kontrolliert.
- An einer Hauswand finden sich mit Farbe folgende Verse eines Liedes geschrieben (die man auf die Melodie des Horst-Wessel-Lieds singt):
„Die Preise hoch!
Die Zonen fest geschlossen!
Die Kalorien sinken Schritt für Schritt!
Es hungern stets dieselben dummen Volksgenossen,
die andern hungern nur im Geiste mit!“





Einige wichtige Geheimbünde

Im Folgenden werden die Geheimbünde beschrieben, die im Verlauf des Abenteuers wichtig werden könnten. Die Spielercharaktere gehören dem „Bureau Parisienne“, einem französischen Geheimbund, an. Konfrontiert werden sie während ihres Aufenthalts in Wien unter anderem mit den Geheimdiensten der Sowjetunion und der Vereinigten Staaten von Amerika, aber auch mit Untergrundorganisationen des Wiens der Nachkriegszeit.

„Bureau Parisienne“

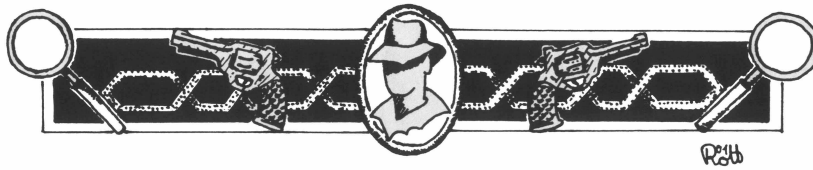


Dieser Geheimbund wurde im Jahre 1849 von ehemaligen deutschen Revolutionären gegründet, die nach der gescheiterten Revolution in Deutschland im Jahre 1848 nach Paris ausgewandert sind und sich dort zusammengeschlossen haben. Ihr Hauptziel war die Einführung der großen Ideale der französischen Revolution „Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit“ auch in den deutschen Ländern. Im Laufe der Jahre wurden auch Angehörige anderer Länder Mitglied und so beschränkten sich ihre Aktivitäten nicht nur auf Deutschland und Österreich. Dann wurden sie aber, wie die meisten anderen Geheimbünde, von der Gestapo aus Deutschland und Österreich vertrieben. Jetzt soll in Deutschland und Österreich wieder Fuß gefasst werden.

Das „Bureau Parisienne“ bemüht sich darum, Freiheit und Demokratie in den Staaten Europas zu etablieren. Dafür wird versucht einerseits an einflussreichen Positionen eigene Leute einzuschleusen, andererseits Informationen und Gegenstände zu sammeln, die hilfreich sind um eigene Ziele zu erreichen, als eine Verhandlungssache mit anderen Organisationen dienen oder um Gegner zu schwächen, die diese benötigen.

Die Strukturen des „Bureau Parisienne“: Es ist eingeteilt in ca. 8 Sektionen von 8-12 Personen. Angehörige der verschiedenen Sektionen kennen sich untereinander nicht. Man kennt nur die Leute seiner eigenen Sektion, sowie die Sektionsleitung und das Koordinations- und Auftragsbüro in Paris. Die Sektionsleiter bilden einen Rat, dem die oberste Führung vorsteht, welche aus drei bis vier Personen besteht und die nur die Sektionsleiter kennen. Die meisten Agenten des „Bureau Parisienne“ gehen einer normalen Beschäftigung nach und werden von den Sektionsleitern oder dem Auftragsbüro informiert, wenn sie für Einsätze benötigt werden. So haben auch die SC eine Tarnidentität, so dass sie nach außen als normale Menschen angesehen werden.

Das „Bureau Parisienne“ arbeitet in Wien mit dem „Wiener Untergrund“ zusammen. Zeitweise gibt es auch eine begrenzte Zusammenarbeit mit dem „Sureté Nationale“, dem französischen Geheimdienst.



Die Geheimdienste der Siegermächte

Der amerikanische Geheimdienst CIC

Der CIC („Counter Intelligence Corps“) ist eine Organisation der amerikanischen Streitkräfte, welche für militärische Abwehrfragen zuständig ist, insbesondere für die Gegenspionage und das Überwachen und Unschädlichmachen feindlicher Agenten. Im Jahr 1947 wird die CIA („Central Intelligence Agency“) gegründet und einige Aufgaben des CIC übernehmen.

Der sowjetische Geheimdienst MGB

Der MGB („Ministjortwo Grossudarstwennoj Besopasnosti“ = Ministerium für Staatssicherheit) ist der russische Geheimdienst für Staatssicherheit und Auslandsspionage. Im Jahre 1954 wird er umbenannt in KGB („Komitet Grossudarstwennoj Besopasnosti“ = Komitee für Staatssicherheit).

Der französische Geheimdienst „Sûreté Nationale“

Eine dem Innenminister direkt unterstellte politische Polizei, welche die Geheimdiensttätigkeit Frankreichs ausübt.

Der britische Geheimdienst Secret Intelligence Service (SIS)

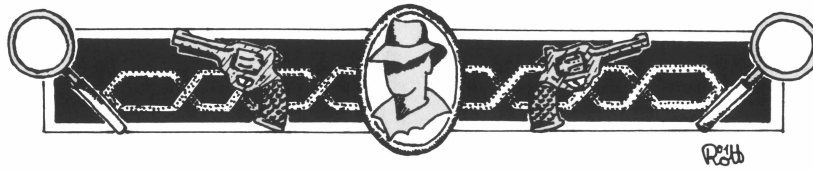
Besser bekannt als „Secret Service“ oder unter dem Kürzel MI6 („Military Intelligence“, Abteilung 6). Im Gegensatz zum MI5, der auf das Inland beschränkt ist, führt der MI6 Spionageaktivitäten im Ausland durch.

Weitere Bünde und Vereinigungen

„Krimtataren“

Dieses ist ein monarchistischer russischer Geheimbund, der danach strebt Einfluss in der Sowjetunion zu erlangen, um die sozialistische Regierung zu unterwandern und letztendlich zu stürzen. Gegründet wurde er 1917 in Simferod auf der Krim. Zuerst arbeiteten sie gegen die demokratische Republik, dann beteiligten sie sich am russischen Bürgerkrieg gegen die Bolschewisten. Sie beschafften vor allem Geld und Waffen aus dem Ausland. Die Mitglieder waren wohlhabende Großgrundbesitzer und oftmals von Adel. Die Führungszentrale dieser Gruppe wurde kurz vor dem endgültigen Sieg der Bolschewisten im Jahr 1922 nach Berlin verlegt. Nach dem Hitler-Stalin-Pakt im Jahr 1939 wurde der Sitz nach London verlegt. Gegen Ende des zweiten Weltkrieges hat die Gestapo sie unterstützt, da man mit ihrer Hilfe eine Schwächung der Sowjetunion erreichen wollte.

Die „Krimtataren“ stehen relativ allein, es wird versucht Kontakt zum CIC zu knüpfen, denn auch in den USA hat man ein Interesse an der Schwächung der Sowjetunion. Sie arbeiten gegen die offiziellen sowjetischen Behörden. Viele Mitglieder sind außerhalb der Sowjetunion aktiv, um Geld, Materialien und Kontakte zu organisieren. In ganz Österreich gibt es nur zwei Mitglieder, wobei der eine in Wien lebt und der zweite in Salzburg.



Wiener Untergrund

Eine Organisation, die nicht nur auf Wien beschränkt, sondern in einzelnen Gruppen aufgeteilt in fast ganz Österreich aktiv ist. Die einzelnen Gruppen in den verschiedenen Landesteilen agieren in der Regel unabhängig voneinander. Sie tauschen untereinander Informationen und Kontakte aus und können bei Bedarf größere gemeinsame Aktionen durchführen. Der „Wiener Untergrund“ arbeitet oft mit anderen internationalen Geheimbünden zusammen. Gegründet während der nationalsozialistischen Herrschaft, ist dieser Bund nun daran interessiert, dass Österreich nicht von den Siegermächten abhängt. Sein großer Pluspunkt ist, dass sich seine Mitglieder hervorragend in Wien auskennen.

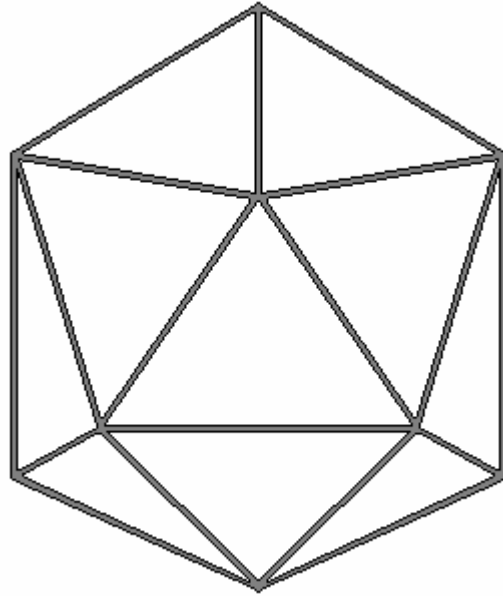
Schieberbanden

Wichtig und einflussreich sind nicht zuletzt die Schieberbanden in den einzelnen Städten. Wissen sie doch, wie man schwer zu beschaffenden Waren und Informationen am besten bekommt, und wie man heiße Ware unauffällig wegschafft. Ihr einziges Ziel dabei ist möglichst viel Geld zu verdienen, egal von wem es kommt. Moralische Bedenken haben die Wenigsten. Bei richtiger Bezahlung erledigen sie ihren Job gewissenhaft und stellen keine Fragen.

Weitere Geheimbünde

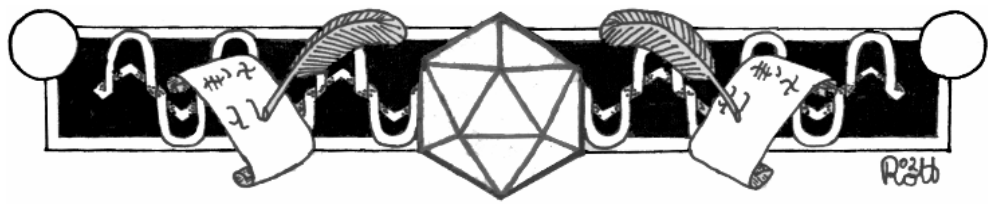


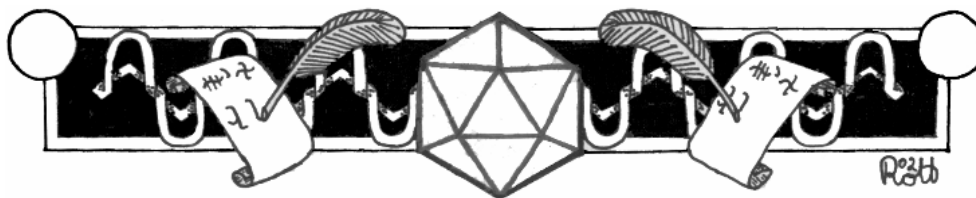
Es gibt noch weitere Geheimbünde, so zum Beispiel alte Nazi-Kader, die sich heimlich treffen und hoffen in Zukunft wieder eine faschistische Diktatur zu errichten sowie einen Geheimbund skrupelloser Wissenschaftler, die fernab menschlicher Ethik geheime und auch okkulte Experimente durchführen. Ebenso existiert ein Bund rücksichtsloser Industrieller, die nach großem Einfluss auf die Politik und die Gesellschaft streben. Diese spielen jedoch keine allzu große Rolle, können nur manchmal störend wirken und manchmal haben diese interessante Sachen, die man ihnen abjagen muss. Das ist für dieses Abenteuer nicht von belang, könnte in folgenden Aufträgen jedoch noch von größerer Wichtigkeit sein.



DEMIURGON- Regeln

Nun folgt der Regelteil dieses Bandes. Die Regeln werden ausführlich erklärt und mit Beispielen aus dem Agentenleben verdeutlicht. Die Regeln, die hier vorgestellt werden, sind für alle Genres, Epochen und Welten universell verwendbar.





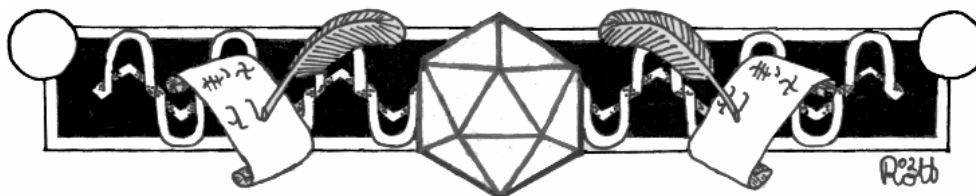
DEMIURGON-Regeln

Hier werden Schritt für Schritt die wichtigsten DEMIURGON-Regeln erklärt. Varianten und zusätzliche Module finden sich sowohl im Regelordner, als auch auf der Website (www.demiurgon.de) und stehen dort zum kostenlosen Download zur Verfügung.

Ein Modul ist eine Zusammenstellung von optionalen Regeln

Inhaltsverzeichnis

DEMIURGON-Regeln	21
Inhaltsverzeichnis	21
Beispielcharakter: Remie Silvain	22
1. Proben	23
1.1 Allgemeines zu Proben: Grundwert und Zielzahl	23
1.2 Erleichtern und Erschweren von Proben	23
1.3 Konkurrierende Proben	23
1.4 Geniestreich und Patzer	24
1.5 Spielpraxis: Proben	24
2. Der DEMIURGON-Baukasten	25
2.1 Prinzip der Fertigungslisten	25
2.2 Listengrade	25
2.3 Standardlisten und spezielle Listen	25
3. Charaktererschaffung	26
3.1 Allgemeines zur Charaktererschaffung	26
3.2 Hintergrundwelt	26
3.3 Ideen zum Charakterentwurf	26
3.4 Beruf – Wahl der Fertigungslisten	26
3.5 Lernen und Steigern	27
3.5.1 Lernen und Steigern – Lernpunkte (Lerp)	27
3.5.2 Lernen und Steigern – Talente	27
3.5.3 Lernen und Steigern – Lerp ausgeben	28
3.6 Übertragen der Fertigkeiten	28
3.7 Techniken	29
3.8 Ausrüstung und Geld	29
4. Fertigungslisten	30
4.1 Begriffe aus den Fertigungslisten	30
4.2 Der Bonus	30
4.3 Doppelte Fertigkeit	30
4.4 Fertigungspunkte (Ferp)	31
4.5 Standardliste SPRACHEN	32
5. Action	33
5.1 Allgemeines	33
5.2 Reihenfolge der Handlungen – Tempo	33
5.3 Kämpfe – Kernregeln	34
5.4 [Optional] Das Aktionstripel	34
5.4.1 Verkürzte Handlungen	34
5.4.2 Länger andauernde Handlungen	35
5.4.3 Kämpfe mit dem Aktionstripel	35
5.5 Angriff und Parade/Ausweichen	35
5.6 VITALITÄT und Vitakraft	36
5.7 Schaden	36
5.8 Rüstung	37
5.9 [Optional] Ausdauer	37
5.9.1 Benommenheit und Bewusstlosigkeit	37
Glossar	39



Beispielcharakter: Remie Silvain

Remie Silvain	männlich, Franzose	Spion	Das Wiener Paket
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne

Beschreibung

Remie ist Agent des französischen Geheimdienstes „Bureau Parisienne“.
Er ist knapp 1,70 m groß, fast 30 Jahre alt und trägt sein dunkles Haar halblang, oft von einer Mütze gebündelt. Seine eher schmale Statur kaschiert er gerne mit weiten Pullovers und Mänteln.
Remie ist humorvoll, stets zu Späßen aufgelegt und hat immer einen flotten Spruch auf den Lippen.

Talente Fing (+), Wahr (+), Sint (+), Kraf (-)

Porträt oder Wappen

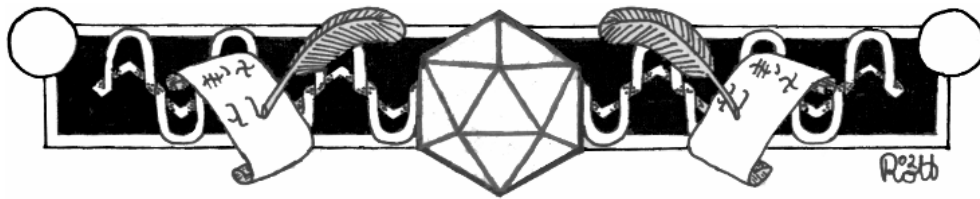
Vitakraft	VK	10	VK-Rüstung / Wert	Normale Kleidung	—
Ausdauer	AP	70	AP-Rüstung / Wert		—
Magie/Psi	MP	---	Geld		20 \$, 800 FF
Kampagnenspezifisch					

Ausrüstung, Waffen

Dinge des täglichen Bedarfs; Taschenlampe, Fernglas; Pistole (2W6*2); Messer (1W4*2)

Bewegungstechniken	Anzahl:	3	Handwerkstechniken	Anzahl:	2
Auto fahren; Schwimmen; Messer (Gruw 6)			Erste Hilfe; Fesseln		
Bildungstechniken	Anzahl:	4	Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte:	30
Lesen/Schreiben; Rechnen; Schach spielen; Elektrik			Französisch (III); Englisch (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	11	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	3	SPION	Lk	7	Grad	4
Ausweichen	14	2	Gruw	10	Horchen	4	*	Gruw	12	Datensuche	-	*	Gruw	13
Faustschlag	12	2	Gruw	10	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	5	Geheimaktion	-	*	Bonus	+5 11
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	11	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	+4 9
Klettern/B.	6	3	Gruw	8	Suchen	4	*	Gruw	12	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	+5 13
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	9	Geheimdienstwis.	-	-	Bonus	+4 16
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8 13	SPRACHEN	Lk	9	Grad	3	Interview	-	-	Bonus	+5 13
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	8	FEUERWAFFEN	Lk	8	Grad	2
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Schießen	*	2/*	Gruw	7
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	kg	8	Waffenkunde	16	1	Gruw	10
BILDUNG	Lk	9	Grad	3	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Pistolen	16	-	Bonus	+4 11
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	12	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-
Erinnern	16	1;*	Gruw	12	Ring	10	3;1	Gruw	7					
Psychische	18	-	Gruw	6	Schadensbonus	-	-	SCH	0					
Benimm	16	1;*	Gruw	7 8	Wurfmasse	-	-	kg	1,0					
Kultur	16	1;*	Gruw	9 12	VITALITÄT	Lk	12	Grad	1					
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	9 9	Benommenheit	-	-	AP	14					
HANDWERK	Lk	10	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	28					
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										
Zerlegen	2	*	Gruw	7	Standard-Gruw	10; 11; 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					Lerp: 0				



1. Proben

1.1 Allgemeines zu Proben: Grundwert und Zielzahl

Proben auf **Fertigkeiten** werden bei DEMIURGON mit Hilfe eines zwanzigseitigen Würfels (W20) abgelegt. Fertigkeiten, auf die man Proben ablegen kann, besitzen einen sogenannten **Grundwert (Gruw)**. Diesen Gruw zählt man einfach zu der Zahl, die man mit dem W20 gewürfelt hat, hinzu. Es gilt hierbei: Je höher, desto besser. Die Probe ist erfolgreich, wenn ein gewisser Wert, die **Zielzahl**, erreicht oder überschritten wird. Normale Gruws rangieren zwischen 7 und 15, die Zielzahl ist meistens 20.

Die Fertigkeiten und die zugehörigen Gruws finden sich in den sogenannten Fertigungslisten. Sie werden in KAPITÄLCHEN geschrieben, oft nach dem Schema „FERTIGKEITSLISTE: FERTIGKEIT“. Diese Listen fassen ähnliche Fertigkeiten zusammen und werden in Kapitel 2 näher erläutert.

Zielzahl

Dieses Ergebnis muss die Probe mindestens erreichen, um erfolgreich zu sein. Meistens ist die Zielzahl 20.

1.2 Erleichtern und Erschweren von Proben

Manchmal ist es besonders einfach, eine Fertigkeit anzuwenden, manchmal aber auch wesentlich schwieriger. Der Spielleiter (SL) kann eine Probe erleichtern oder erschweren, indem er einen **Bonus** oder **Malus** vergibt oder (häufig ohne Wissen der Spieler) die Zielzahl für eine Probe um ein paar Punkte herunter-/heraufsetzt.

Grundprinzip

Gruw + Würfel + Modi = Summe

Summe ≥ Zielzahl
=> Probe geschafft

Der Spion Remie Silvain hat in der Fertigkeit BEWEGUNG: KLETTERN einen Gruw von 8. Er möchte, um ein angeblich brach liegendes Lagerhaus auszukundschaften, in eine gegenüberliegende Ruine klettern, um von dort aus einen Blick durch das löchrige Dach der Halle werfen zu können. Das Erklimmen der Kriegsrüne ist nicht ganz einfach, die Probe ist deshalb um 3 erschwert. Der Würfelwurf für die Probe zeigt eine 17, zusammen mit dem Gruw von 8 und dem Malus von 3 ist das Ergebnis der Probe also 22 und damit ein Erfolg. Remie erklettert ohne größere Schwierigkeiten seinen Aussichtsposten.

Beispiele

Die kursiv gedruckte Geschichte des Beispielcharakters wird diese Regelerklärungen durchgehend begleiten.

1.3 Konkurrierende Proben

Nicht immer legt der SL die Zielzahl für eine Probe fest. Wenn Charaktere gegeneinander arbeiten (z.B. einer versteckt sich, der andere versucht ihn zu finden), bestimmt eine **konkurrierende** Probe, wer Erfolg hat.

Dann gewinnt derjenige, dessen Ergebnis höher ist (das Ergebnis der ersten Probe wird zur Zielzahl für die zweite Probe).

Beispiele für konkurrierende Fertigkeiten:

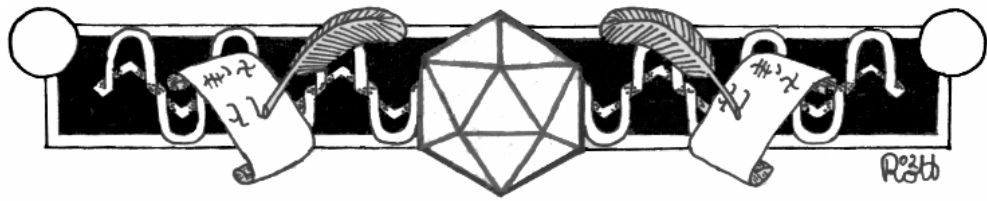
Die Fertigkeit, die die Zielzahl vorgibt ist mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Hierbei gilt: Die Fertigkeit bestimmt die Zielzahl, die zuerst eintritt (erst versteckt sich jemand, dann kann er gesucht werden).

Erleichtern / Erschweren von Proben

leicht	+3
sehr leicht	+5
schwer	-3
sehr schwer	-5
äußerst schwer	-10

Fertigkeit	Konkurrierende Fertigkeit
BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG*	BEWEGUNG: AUSWEICHEN
BEWEGUNG: RINGEN*	BEWEGUNG: RINGEN
BEWEGUNG: SCHLEICHEN*	SINNESSCHÄRFE: SUCHEN
BEWEGUNG: SCHLEICHEN*	SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN
HANDWERK: MANIPULIEREN*	SINNESSCHÄRFE: SUCHEN
HANDWERK: MANIPULIEREN*	HANDWERK: REPARIEREN
BEWAFFNETER NAHKAMPF: ANGRIFF	BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE*

Bei missglückten Proben kann auf die konkurrierende Probe verzichtet werden.



1.4 Geniestreich und Patzer

Offene Würfel

- 01-02 noch einmal würfeln, abziehen
- 03-18 nicht noch einmal würfeln
- 19-20 noch einmal würfeln, hinzuzählen

Allen, die gerne mit extremen Ergebnissen (spektakuläre Erfolge oder bittere Misserfolge) spielen, empfehlen wir die folgende Sonderregel „**Offene Würfel**“: Fällt beim Würfeln eine 19 oder 20, so wird noch einmal gewürfelt und der zweite Würfelwurf zum Ergebnis hinzugezählt. Fällt hingegen eine 1 oder 2, so wird zwar ebenfalls ein weiteres Mal gewürfelt, jedoch wird der zweite Wurf von der bisherigen Summe abgezogen. Unter Umständen würfelt man also zwei- oder dreimal für eine Probe. Durch dieses **Hoch-** und **Runterwürfeln** kann man sehr hohe oder niedrige Ergebnisse für seine Probe bekommen und Geniestreiche bzw. Patzer erzielen.

Geniestreich

Ergebnis der Probe liegt um 20 über der Zielzahl

Ist das Ergebnis einer Probe besonders erfolgreich – sprich: Das Ergebnis liegt um 20 oder mehr über der Zielzahl (also meist ab 40), so ist ein **Geniestreich** geglückt. Die angewandte Fertigkeit gelingt außergewöhnlich gut: Die genaue Auswirkung wird vom Spielleiter festgelegt. So kann er bei Kämpfen beispielsweise den Schaden doppelt auswürfeln lassen.

Patzer

Ergebnis der Probe liegt unter 0

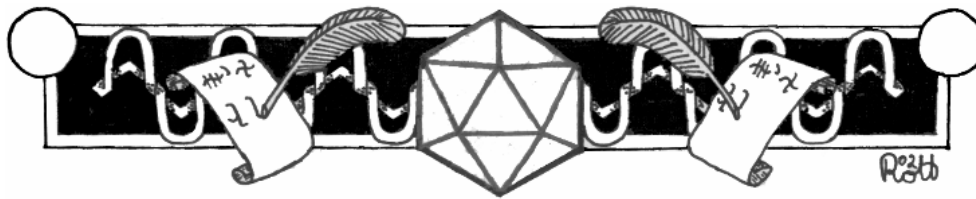
Verläuft eine Probe besonders schlecht und das Ergebnis ist (durch Runterwürfeln oder hohe Mali) unter Null, so liegt ein **Patzer** vor. Die Folgen dieses unerfreulichen Ereignisses sind wieder dem SL überlassen...

Tatsächlich! Im Lagerhaus bewegt sich etwas. Ist das etwa die Schieberbande, der Remie seit ein paar Tagen auf den Fersen ist? Schnell drückt er sich in den Schatten. Er legt eine Probe auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN (was auch für „sich verstecken“ angewandt wird; Gruw 13) ab: Der Würfel zeigt eine 1, d.h. noch einmal würfeln und abziehen. Als nächstes fällt eine 16. Das Ergebnis der Probe ist also $1 - 16 + 13 = -2$, ein Patzer!

Remie ist beim Verstecken fast ausgerutscht, was ihn zu einem Ausruf des Erschreckens veranlasst hat. Dieser Aufschrei entgeht den zwielichtigen Gestalten nicht (Probe auf ZUFÄLLIG FINDEN eines Schiebers ergibt 20), weshalb der Schieber Remie entdeckt...

1.5 Spielpraxis: Proben

Generell wird eine Probe dann gewürfelt, wenn der Spielleiter es für angebracht hält. Dabei kann die Initiative vom Spieler ausgehen (wenn sein Charakter eine Fertigkeit anwenden will) oder vom Spielleiter („würfelt doch mal auf ZUFÄLLIG FINDEN, vielleicht entdeckt ihr ja was Interessantes...“). Er kann den Spieler die Probe auswürfeln lassen oder er notiert sich vor dem Spiel die wichtigsten Grundwerte aller Spieler und würfelt dann verdeckt. Der Spielleiter kann die Spieler auch würfeln lassen, ohne ihnen die Zielzahl mitzuteilen.



2. Der DEMIURGON-Baukasten

2.1 Prinzip der Fertigungslisten

Eine Besonderheit von DEMIURGON ist es, dass man Fertigkeiten nicht einzeln, sondern in Paketen erlernt. Sie sind in den sogenannten **Fertigungslisten** (kurz: Listen) zusammengefasst:

Geht z.B. jemand bei einem Jäger in die Lehre, so wird dieser seinem Schüler nicht nur das Fährtenlesen, sondern auch Schießen, Tier- und Pflanzenkunde und einige andere Dinge zeigen. Diese Tatsache wird durch das Konzept der Fertigungslisten dargestellt und nach diesem Prinzip sind die Listen zusammen gestellt: Nach Berufen, Professionen oder anderweitig zusammen gehörenden Gruppen.

Spieler können durch die Kombination von beliebigen Listen individuelle Charakterprofile ausbilden, sie können sich frei entfalten und sind nicht an starr vorgegebene Charakterklassen gebunden. Durch eine Auswahl von Fertigungslisten, die der Spielleiter trifft, kann er jede beliebige Welt beispielbar machen. DEMIURGON bietet als Universalsystem Listen von Fantasy- und Mittelalter-Welten, wie auch für Jetztzeit und Science Fiction.

Fertigungsliste

Eine Fertigungsliste ist die Zusammenstellung von mehreren Fertigkeiten, die zu einem gemeinsamen Gebiet gehören

2.2 Listengrade

Wenn sich ein Charakter weiterentwickelt und etwas lernt, verbessert er immer die gesamte Fertigungsliste und damit die Gruws der Fertigkeiten, die zu dieser Liste gehören. Einzelne Fertigkeiten aus einer Liste können nicht gesteigert werden.

Wie gut man das Gebiet einer Liste beherrscht, wird durch einen Zahlenwert, ihren **Grad** angegeben. Eine Liste, die man neu erlernt hat, besitzt man auf Grad 1. Eine durchschnittliche Beherrschung der Fertigkeiten kann ab Grad 3 angenommen werden. Experten besitzen Grad 7 und mehr, Ausnahmespezialisten können sogar zweistellige Grade erreichen. (Mehr zu den Graden in Kapitel 3.)

2.3 Standardlisten und spezielle Listen

Es gibt zwei Arten von Fertigungslisten: Die **Standardlisten** und die übrigen (speziellen) **Fertigungslisten**.

Die sieben Standardlisten (BEWEGUNG, BILDUNG, HANDWERK, SINNESSCHÄRFE, SPRACHEN, STÄRKE und VITALITÄT) umfassen alle körperlichen und geistigen Fertigkeiten, die jede Person beherrscht. Jeder Charakter beherrscht diese sieben Listen von Anfang an zumindest auf Grad 1. Die Grade der Standardlisten geben daher einen guten Überblick über die allgemeinen Stärken und Schwächen eines Charakters.

Aus den übrigen Listen (wie z.B. SPION, BEWAFFNETER NAHKAMPF oder MEDIZINER) können beliebige Kombinationen (solange es zum Charakter und zur Kampagne passt) ausgewählt werden. In der Regel stehen Charakteren zusätzlich zu den sieben Standardlisten zwei bis vier spezielle Fertigungslisten zur Verfügung. Besonders vielseitige Charaktere haben auch schon einmal fünf weitere Listen auf unterschiedlich hohen Graden...

Standardliste

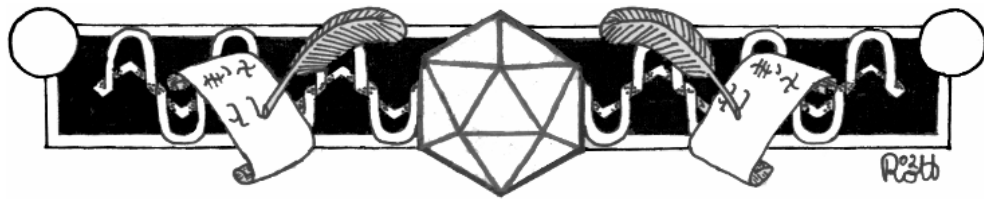
Es gibt sieben Fertigungslisten, die jeder Charakter wenigstens auf Grad 1 beherrscht; diese sieben Listen werden Standardlisten genannt

Remie hat in der Standardliste BEWEGUNG den Grad 2 (hier hervorgehoben). Man kann ablesen, welche Gruws er in den Fertigkeiten besitzt: z.B. KLETTERN Gruw 8, FAUSTSCHLAG Gruw 10 und ÜBERRASCHEN Gruw 11.

BEWEGUNG

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
AUSWEICHEN	14	2	Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
FAUSTSCHLAG	12	2	Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
FUßTRITT	10	2	Gruw	6	8	10	11	12	13	13	2+1
KLETTERN / BALANCIEREN	6	3	Gruw	6	8	10	11	12	13	14	1+1
RENNEN	8	1	m	10	11	12	13	14	15	15	2+1
SCHLEICHEN	2	3	Gruw	6	8	10	11	12	13	14	1+1
SPRINGEN / FALLEN	8	3	Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
ÜBERRASCHEN			Gruw	9	11	13	14	15	15	16	2+1
WERFEN / FANGEN	12	3	Gruw	6	8	9	9	10	10	11	2+1



3. Charaktererschaffung

Übersicht: Charakter- erschaffung

Hintergrundwelt

Ideen:

- Aussehen
- Privatleben
- Charakterzüge
- Hobbies
- Ressourcen
- Motivation

Beruf:

- Wahl der Listen
- Listen lernen / steigern

Kampagnenspezifisch
Regeln, die nur eine bestimmte Kampagne / ein bestimmtes Abenteuer betreffen

3.1 Allgemeines zur Charaktererschaffung

DEMIURGON bietet die Möglichkeit, individuelle Charaktere zu erschaffen, die nicht in ein starres ‚Charakterklassen-Schema‘ gepresst werden.

Bevor es an die regeltechnische Umsetzung geht, sollte man erst einmal eine Idee haben, was für einen Charakter man erschaffen möchte (gemäß dem DEMIURGON-Prinzip ‚erst die Idee – dann die Regeln‘). Anzumerken ist noch, dass es nicht wichtig ist, die Charaktererschaffung in der Reihenfolge abzuhandeln, in der sie hier vorgeführt wird. Die einzelnen Schritte lassen sich natürlich vertauschen.

Die jeweils getroffenen Entscheidungen sollten man schriftlich festhalten. Anfangs empfiehlt sich hierzu ein Skizzenblatt, da spätere Veränderungen nicht ausgeschlossen sind.

Wer keine Lust hat, zum Spielen des vorliegenden Abenteuers („Das Wiener Paket“) einen Charakter zu erschaffen, kann sich aus den vorgefertigten Charakteren im Anhang bedienen.

3.2 Hintergrundwelt

Die Hintergrundwelt hat großen Einfluss auf die Charaktere: Was für Technologien stehen den Bewohnern zur Verfügung? Wie leben die Bewohner und wie sehen sie eigentlich aus? Gibt es besondere (nicht-menschliche) Rassen, die zur Auswahl stehen? Und falls ja, welchen Einfluss hat die Wahl einer speziellen Spezies auf die charakterlichen Eigenschaften und das Verhalten?

Welches politische System herrscht vor? Gibt es einen politischen Konflikt oder andere Gründe, aus denen die Herkunft eines Charakters besonders wichtig sein könnte?

Manchmal werden Besonderheiten einer Welt durch zusätzliche Regeln dargestellt: Durch besondere Werte oder spezielle Fertigkeiten. Wir nennen das ‚Kampagnenspezifische Regeln‘.

Generell sollten alle Entscheidungen mit dem Spielleiter abgestimmt werden, denn die Charaktere müssen immer zur Hintergrundwelt und zur Kampagne passen.

Für dieses Abenteuer sind keine kampagnenspezifischen Regeln vorgesehen.

Die Welt des Remie Silvain ist das Europa der Nachkriegszeit. Der Zweite Weltkrieg ist beendet, die Menschen in Europa hungern und leiden Armut und schon bahnt sich der nächste Konflikt an, denn das Aufeinandertreffen der verschiedenen politischen Systeme spitzt sich zu, der Kalte Krieg steht kurz vor seinem Ausbruch.

Dies ist die Zeit, in der Geheimbünde und Geheimgesellschaften Hochkonjunktur haben und danach streben, ihren Einfluss geltend zu machen...

Beispiele für Charakterzüge

Griesgrämig; großzügig;
grüblerisch; schlampig;
anhänglich; aufgeregt;
hilfsbereit; selbstbewusst;
begeisterungsfähig;
hinterhältig; skeptisch;
beherrscht; hochnäsig;
bescheiden; humorvoll; stolz;
einfühlsam; unglücklich;
unternehmungslustig;
mitteilungsbedürftig;
vertrauensselig; zerstreut;
oberflächlich; zielbewusst.

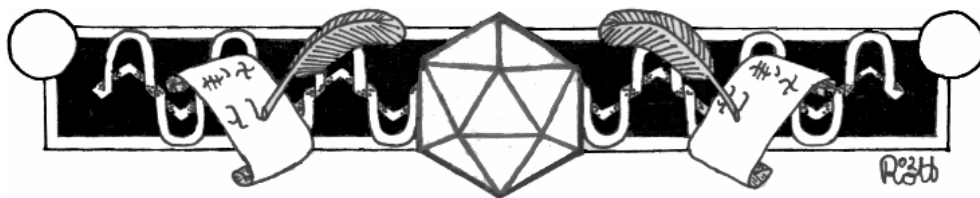
3.3 Ideen zum Charakterentwurf

Wer einen Rollenspiel-Charakter erschaffen möchte, sollte sich ein paar Gedanken dazu machen: Wie sieht er aus (inkl. Größe, Gewicht, Geschlecht und Alter)? Gibt es interessante Aspekte des Privatlebens, welche die Rolle beeinflussen (z.B. eine Beziehung oder die Kindheitserlebnisse)? Welche Tätigkeiten übt er normalerweise aus und welche Ressourcen stehen ihm dadurch zur Verfügung? Wie verhält sich der Charakter in bestimmten (häufiger auftretenden) Situationen und wie reagiert er in Konfliktsituationen, ...? Wie ist es um den bisherigen Lebenslauf bestellt, welche Charakterzüge hat er/sie (wer möchte kann aus nebenstehender Liste einen oder mehrere auswählen)? Und wie sieht es mit Vorlieben und Antipathien, wie mit Stärken und Schwächen aus? Gibt es innere und/oder äußere Konflikte?

Wichtig ist: Aus welcher Motivation zieht der Charakter in die Welt? Gerade diese Frage sollte man sich gründlich überlegen und mit dem Spielleiter absprechen.

3.4 Beruf – Wahl der Fertigungslisten

Im Anhang findet sich eine Reihe von Fertigungslisten (im DEMIURGON-Regelordner und im Internet (unter www.demiurgon.de) gibt es eine noch größere Auswahl). Aus diesen sollte man sich zwei bis vier auswählen von denen man meint, sie würden zum Konzept des Charakters passen und diese dann zusätzlich zu den Standardlisten erlernen.



Unser Charakter – Remie Silvain – ist knapp 1,70 m groß, fast 30 Jahre alt und trägt sein dunkles Haar halblang, oft mit einer Mütze gebündelt. Seine eher schmale Statur kaschiert er gerne mit weiten Pullovern und Mänteln. Remie ist humorvoll, stets zu Späßen aufgelegt und hat immer einen flotten Spruch auf den Lippen.

Er stammt aus Frankreich und wurde vom dortigen Geheimdienst „Bureau Parisienne“ zu einem Agenten ausgebildet (er hat die zwei Listen SPION und FEUERWAFFEN erlernt).

3.5 Lernen und Steigern

Wie sich die Werte der Fertigkeiten ändern, wenn man den Grad der zugehörigen Liste steigert, kann man in den Listen ablesen (siehe auch das Beispiel in Kapitel 2):

Bis einschließlich Grad 7 sind die aktuellen Werte angegeben. Wie sich Gruws und alles andere, was Listen sonst noch bieten, in noch höheren Graden verhalten, ist in der letzten Spalte angegeben. Die Zahl vor dem ‚+‘ gibt an, wie oft sich der Wert wiederholt, bevor er sich erhöht, die Zahl hinter dem ‚+‘ zeigt, um wie viel er sich dann verbessert.

‚2+1‘ in der letzten Spalte einer Fertigkeit z.B. bedeutet, dass sich der Gruw dieser Fertigkeit jenseits von Grad 7 alle zwei Grade um einen Punkt erhöht. (Bei AUSWEICHEN ist ‚Gruw 15‘ schon zwei mal aufgetreten, mit Grad 8 erreicht die Fertigkeit dann ‚Gruw 16‘. ÜBERRASCHEN bleibt in Grad 8 bei seinem ‚Gruw 16‘ und steigt erst in Grad 9 auf ‚Gruw 17‘.)

Lernkosten (Lk)

Das Erlernen und das Steigern einer Liste kostet je 10 Lerp; beeinflusst werden diese Kosten den „Talenten“.

Bei der Erschaffung erhält jeder Charakter alle sieben Standardlisten auf Grad 1 und 100 Lerp.

3.5.1 Lernen und Steigern – Lernpunkte (Lerp)

Um Listen zu erlernen und zu steigern, benötigt man **Lernpunkte (Lerp)**. Die Lernpunkte stellen den Erfahrungszuwachs eines Charakters dar und der Spielleiter vergibt diese nach jedem Spielabend (ca. 1 Lerp je gespielter Stunde). Bei der Erschaffung erhält ein Charakter üblicherweise 100 Lerp (es können auch mehr oder weniger Punkte sein, wenn mit besonders erfahrenen/unerfahrenen Charakteren gespielt werden soll).

Eine Fertigungsliste, die ein Charakter noch nicht beherrscht, auf „Grad 1“ neu zu erlernen, kostet 10 Lerp; genau so viel kostet es, eine Liste um einen Grad zu steigern. Diese grundsätzlichen Kosten werden noch verändert, schließlich ist es nicht für jeden gleich einfach, sich ein bestimmtes Themengebiet anzueignen. Wie leicht es einem Charakter nun tatsächlich fällt, hängt von seinen Talenten ab...

3.5.2 Lernen und Steigern – Talente

Bevor man seine Lernpunkte ausgibt, wählt man die **Talente**. Es gibt 10 Talente, die allgemeine Begabungen darstellen: Sie beeinflussen die Lerp-Kosten, um Fertigungslisten zu erlernen und zu steigern. Man sucht sich drei aus, in denen der Charakter überdurchschnittlich begabt ist („positiv“) und eines, in dem der Charakter untalentiert ist („negativ“). Wenn der Spielleiter es zulässt, ist es auch erlaubt vier positive und zwei negative Talente zu wählen.

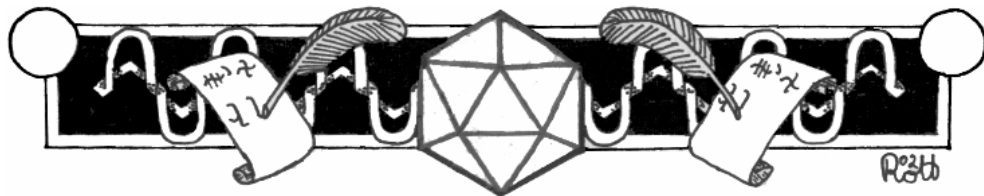
Dann schaut man in den einzelnen Listen, die man erlernen möchte (inklusive der Standardlisten), nach den dort aufgeführten Talenten. Das funktioniert folgendermaßen: Jede Liste hat – unter ihrem Namen – eine kleine Tabelle mit den für die Liste bedeutsamen Talenten.

Für jedes Talent, das der Charakter aus dieser Liste positiv besitzt, fällt ihm das Lernen/Steigern der Liste um einen Lerp pro Steigerung leichter. Für jedes negative Talent, das zu den Lerndaten der Liste gehört, kostet den Charakter das Steigern zwei Lerp zusätzlich.

Das Ergebnis der **Lernkosten (Lk)** wird auf dem Charakterblatt notiert. Je geringer die Lernkosten, desto einfacher ist es für den Charakter, die entsprechende Liste zu erlernen, bzw. zu steigern.

Es gibt folgende 10 Talente

- Charisma (Char) – das Talent, andere zu überzeugen und zu beeindrucken; unabhängig von (kulturspezifischen) Schönheitsidealen
- Fingerfertigkeit (Fing) – Feinmotorik; Geschicklichkeit bei Tätigkeiten, die überwiegend mit den Händen durchgeführt werden
- Geschicklichkeit (Gesh) – Grobmotorik; Koordinationsvermögen im Allgemeinen, Gleichgewichtssinn und Reaktionsgeschwindigkeit
- Intuition (Intu) – Veranlagung, Zusammenhänge gefühlsmäßig zu erfassen; Einfühlungsvermögen, Problembewusstsein
- Konstitution (Kons) – Widerstandsfähigkeit gegen physische Schäden und Erschöpfung
- Kraft (Kraf) – Veranlagung zu starken Muskeln
- Sprachliche Intelligenz (Sint) – Begabung zum Formulieren und Darstellen von Gedanken (insb. auch Rhetorik); außerdem Kreativität
- Wahrnehmung (Wahr) – Qualität der fünf Sinne, aber auch Konzentrationsfähigkeit
- Wille (Will) – Befähigung, den eigenen Geist zu beherrschen; auch Konzentrationsfähigkeit, Denkgeschwindigkeit und Körperbeherrschung
- Wissenschaftliche Intelligenz (Wint) – Fähigkeit, logisch zu denken und zu schlussfolgern



Auf der einen Seite ist Remie besonders geschickt, wenn es darum geht, etwas zu basteln und Arbeiten mit den Händen auszuführen. Er ist aufmerksamer als die meisten anderen Menschen und kann gut Sprachen lernen. Andererseits ist er etwas schwächlich. Er hat die positiven Talente ‚Fingerfertigkeit‘ (Fing), ‚Wahrnehmung‘ (Wahr) und ‚Sprachliche Intelligenz‘ (Sint), das Talent Kraft (Kraf) ist bei ihm negativ ausgeprägt.

Nach der Wahl seiner Talente wollen wir am Beispiel der Standardliste HANDWERK die Berechnung der Lernkosten erläutern:

HANDWERK

Talente Kraf Gesh Fing Wint Wahr

Die Talente ‚Geschicklichkeit‘ (Gesh) und ‚Wissenschaftliche Intelligenz‘ (Wint) spielen für Remie keine Rolle. Die Talente Kraf, Fing und Wahr hingegen schon. Remie erhält, da er Fing und Wahr als positive Talente besitzt, jeweils eine Erleichterung von 1, da er in Kraf negativ begabt ist, bedeutet dies eine Erschwerung von 2 beim Lernen. Insgesamt heben sich die guten und das schlechte Talent in ihrer Wirkung also auf. Das Steigern von HANDWERK kostet für Remie 10 Lerp und wird als Lernkosten im Charakterblatt notiert.

Für die übrigen Listen wird diese Rechnung ebenfalls durchgeführt...

3.5.3 Lernen und Steigern – Lerp ausgeben

Sobald man die Lernkosten für die Fertigungslisten errechnet hat, können die Lerp ausgegeben werden.

Ein Charakter darf seine Lernbemühungen nicht komplett auf ein Gebiet konzentrieren. Es gilt das ‚Verbot der Doppelsteigerung‘: Der Grad einer Liste darf nicht zweimal hintereinander erhöht werden, es muss mindestens eine andere Liste zwischendurch erlernt oder gesteigert werden. Bei der Charaktererschaffung darf höchstens die Hälfte der Lernpunkte in eine Liste investiert werden. Und nicht vergessen, die Standardlisten sind schon vorher auf „Grad 1“ und müssen nicht mit Lernpunkten erlernt werden.

Besonderheit: Hier gibt es einen Grade in SPRACHE für jeden Charakter zusätzlich!

Remie hat in HANDWERK Lernkosten von „10“. In der Liste SPION besitzt er Lernkosten von „7“. Das Erlernen und Steigern dieser Liste kostet ihn also jeweils 7 Lerp. Seine 100 Lerp verbraucht er folgendermaßen:

BEWEGUNG	eine Steigerung	11 Lerp
BILDUNG	zwei Steigerungen	18 Lerp
SINNESSCHÄRFE	zwei Steigerungen	18 Lerp
SPRACHEN	eine Steigerung	9 Lerp
SPION	erlernen und dreimal steigern	28 Lerp
FEUERWAFFEN	erlernen und eine Steigerung	16 Lerp

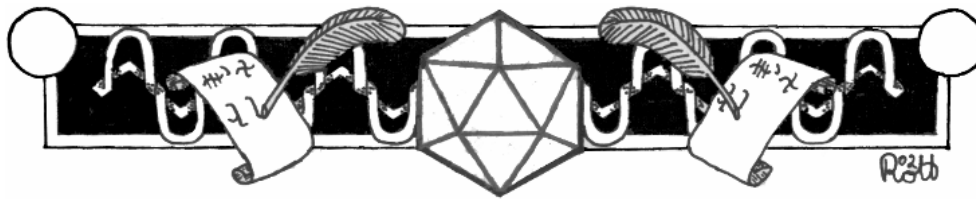
Insgesamt verbraucht er genau 100 Lerp. Hätte er Lernpunkte übrig behalten, würden diese nicht verfallen. Lerp werden auf dem Charakterblatt notiert und können später verwendet werden. Remies Listen haben damit folgende Lernkosten und Grade:

BEWEGUNG	Lk	11	Grad 2	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad 3	VITALITÄT	Lk	12	Grad 1
BILDUNG	Lk	9	Grad 3	SPRACHEN	Lk	9	Grad 3	SPION	Lk	7	Grad 4
HANDWERK	Lk	10	Grad 1	STÄRKE	Lk	12	Grad 1	FEUERWAFFEN	Lk	8	Grad 2

3.6 Übertragen der Fertigkeiten

Die gelernten Listen sollten im nächsten Schritt auf das Charakterblatt übertragen werden.

Dazu schaut man in die Listen (vgl. Anhang). Zuerst überträgt man den Namen der Liste und ihre Lernkosten. Darunter dann die Fertigkeiten und alle übrigen Werte, wie z.B. die Grundwerte. Was aus den Listen an dieser Stelle noch nicht erklärt wurde (Tempo, Bonus, Ferp, Slots), übernimmt man erst einmal ungefragt, bis es in Kapitel 4 erklärt wird...



3.7 Techniken

Die Standardlisten BEWEGUNG, BILDUNG und HANDWERK und einige spezielle Listen (wie z.B. GLÜCKSRITTER) stellen neben Fertigkeiten auch sogenannte **Techniken** zur Verfügung. Die Anzahl der Techniken (**Slots**) hängt vom Grad der Liste ab, aus der sie stammen. Techniken sind nicht-professionell Erlerntes und Hobbies, wie z.B. ‚Auto fahren‘, ‚Schach spielen‘ oder ‚Erste Hilfe‘. Sie sind dazu da, einem Charakter mehr Tiefe und Farbe zu geben. Es sind auch Fähigkeiten, die zwar von vielen Charakteren beherrscht werden, aber kaum in speziellen Listen auftreten, wie z.B. ‚Schwimmen‘.

Es gibt drei Arten von Techniken: **Bewegungs-, Bildungs- und Handwerkstechniken**. Bewegungstechniken stehen für Körperliches, wie ‚Joggen‘, oder ‚Tanzen‘. Bildungstechniken sind ‚Lesen/Schreiben‘, ‚Rechnen‘ und ‚Kartenlesen‘, aber auch ‚Gassenwissen‘ und ‚Auto fahren‘ gehören dazu. So etwas wie ‚Schnitzen‘ und ‚Zeichnen‘ fällt dann unter Handwerkstechniken. Viele Techniken lassen sich in mehrere Kategorien einordnen.

Auf Techniken werden normalerweise keine Proben abgelegt, in den meisten Situationen beherrscht sie der Charakter einfach. Sollte doch einmal eine Probe nötig sein (z.B. auf die Technik ‚Auto fahren‘, während einer Verfolgungsjagd), so wird auf den Standard-Gruw (siehe Kapitel 4.1) der Standardliste geprobt, zu der die Technik gehört.

Beispiele für Techniken

- **Bewegungstechniken:** Boot fahren; Boxen; Hockey; Judo; Joggen; Jonglieren; Motorrad fahren; Reiten; Schwimmen; Tanzen; Tennis; Waffenfertigkeiten und Bonus +1 auf gleichnamige Bewegungsfertigkeiten (z.B. FAUSTSCHLAG, KLETTERN, ...)
- **Bildungstechniken:** Lesen/Schreiben; Rechnen; Auto fahren; EDV Nutzung; Erste Hilfe; Gassenwissen; höhere Mathematik; Heimatkunde; Karten lesen; Philatelie; Poesie; Psychologische Kenntnisse; Schach spielen; Skat spielen; Sternenkunde; Tierkunde; Zeichensprache
- **Handwerkstechniken:** Auto fahren; Elektronik; Entfesseln; Erste Hilfe; Fallen Stellen/Entschärfen; Fesseln; Gärtnern; Kartentricks; Knoten; Kochen; Motoren reparieren; Musikinstrument spielen; Nähen; Origami; Schnitzen; Schreiner; Stricken; Tischlern; Töpfern; Weben; Zeichnen; Bonus +1 auf gleichnamige Handwerksfertigkeiten (SCHLÖSSER KNACKEN, etc.)

3.8 Ausrüstung und Geld

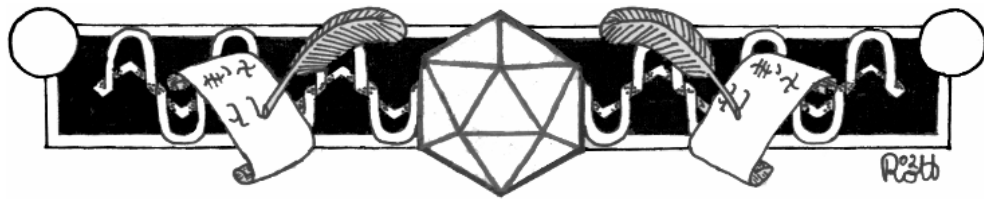
Werden Charaktere erschaffen, so sollten sie zu Beginn des vorliegenden Abenteuers 80 \$, bzw. 800 FF als Startkapital haben, um sich auszurüsten.

Die Ausrüstung eines Charakters beginnt bei Gegenständen des täglichen Bedarfs (wie Kleidung, Waschutensilien, etc.), geht über berufsspezifisches (Detektiv-Utensilien, Arzttasche) bis hin zu Waffen und Rüstungen (vgl. hierzu auch Kapitel 5). Welche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung stehen, hängt immer auch von der Kampagne ab. Im Anhang finden sich Ausrüstungslisten für diese Kampagne.

Sind die Preise der Ausrüstungsgegenstände nicht in einer Währung der Kampagne angegeben, dann steht dort ein Wert, in der fiktiven Währung ‚Demi‘. Ein Demi reicht aus, um einen Tag lang über die Runden zu kommen. – Damit ist es möglich, generische Ausrüstungslisten zu erstellen, die in mehreren Hintergrundwelten Gültigkeit besitzen können.

Typische Ausrüstungsgegenstände

Gegenstand	Preis in Frankreich	Preis in Wien	Schwarzmarkt
Zigarette	10 FF	2,5 ÖS	4 ÖS
Verbandskasten	2.000 FF	1.000 ÖS	2.000 ÖS
Fernglas	30.000 FF	–	40.000 ÖS
Taschenlampe	5.000 FF	–	5.000 ÖS
Seil	2.500 FF	700 ÖS	500 ÖS
Koffer	20.000 FF	6.000 ÖS	8.000 ÖS
Mantel	10.000 FF	3.000 ÖS	5.000 ÖS
Hose	5.000 FF	1.500 ÖS	2.000 ÖS



4. Fertigungslisten

4.1 Begriffe aus den Fertigungslisten

Begriffe aus den Fertigungslisten

Gruw: Grundwert, wird bei Proben zum Würfelwurf hinzugezählt

S-Gruw: Standard-Grundwert, wird verwendet bei Handlungen, die nicht durch Fertigkeiten abgedeckt sind

Bisher wurde nur auf Gruws und Techniken eingegangen, die man durch Listen erlernt. Einige Listen geben aber auch z.B. einen Bonus auf Fertigkeiten aus anderen Listen. Auch diese Werte, können vom Grad einer Liste abhängen (die Grundlast eines Charakters, also was dieser Charakter an Gewicht mit sich herumschleppen kann, ohne davon behindert zu werden, hängt direkt vom Grad der Liste STÄRKE ab, eine Probe wird darauf nie gewürfelt).

Des Weiteren gibt es für jede Liste den sogenannten **Standard-Grundwert (S-Gruw)**: Auf den Standard-Gruw kann man eine Probe ablegen, wenn eine Tätigkeit zwar in den Bereich einer Liste gehört, sie aber nicht direkt durch eine Fertigkeit abgedeckt ist. – So gibt es z.B. keine explizite Fertigkeit für „fehlerfreies Vorlesen“, sollte dies aber einmal wichtig sein (z.B. beim Ablesen einer wichtigen Nachricht vor Publikum), kann hierfür ein Standard-Gruw BILDUNG herangezogen werden.

Man bestimmt den S-Gruw, indem man zum Listengrad die Zahl 9 hinzu zählt (beherrscht man eine Liste auf Grad 4, so hat sie den S-Gruw 13; dies gilt allerdings nur bis Grad 6, danach steigt der S-Gruw nur noch alle zwei Grade).

S-Gruw je nach Grad

Grad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	weiter
S-Gruw	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	2+1

Die Spalten **Tempo** und **Zeit** sind nur in Action-Situationen wichtig (sie werden in Kapitel 5 erklärt). Die übrigen Begriffe folgen in diesem Kapitel.

4.2 Der Bonus

Wenn eine Fertigungsliste einen **Bonus** vergibt, bezieht er sich auf eine Fertigkeit der Liste selbst oder auf die einer anderen Liste. Worauf sich ein Bonus auswirkt, ist immer in der Liste erklärt. Hat ein Charakter z.B. in KLETTERN einen Gruw 10 und zusätzlich einen Bonus 5 durch die Liste SCHURKE, ergibt dies zusammen einen Gruw von 15, auf dem Charakterblatt gibt man dann ‚Gruw 10/15‘ an, damit man auch später zurückverfolgen kann, wie sich der hohe Gruw ergibt.

Bei den Boni gibt es zwei Fälle zu unterscheiden: ‚**Allgemeine Boni**‘, die generell auf eine Fertigkeit zugeschnitten sind und immer wirken, und ‚**spezielle Boni**‘, die nur in bestimmten Situationen zum Tragen kommen. Bei letzteren entscheidet der Spielleiter, ob sie für eine bestimmte Aktion in den Gruw mit einberechnet werden dürfen oder nicht.

(Geben zwei verschiedene Listen denselben Bonus, so werden die Werte einfach zusammengezählt, d.h. Boni kumulieren.)

SCHURKE: KLETTERN gibt einen allgemeinen Bonus auf die Fertigkeit KLETTERN aus der Standardliste BEWEGUNG. Dieser Bonus gilt in jeder Situation, in der der Charakter klettern möchte.

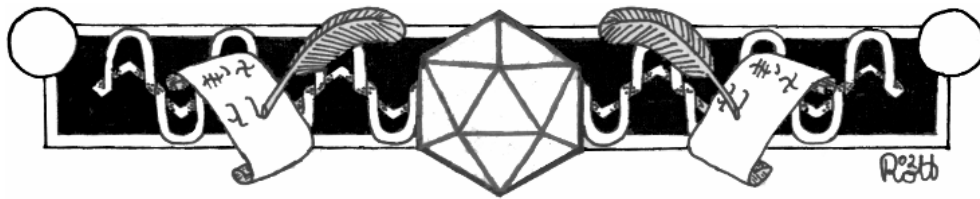
Gleichzeitig gibt die Liste mit SCHURKE: BEOBACHTEN einen speziellen Bonus auf die Fertigkeit SUCHEN aus der Liste SINNESSCHÄRFE. Dieser Bonus tritt nur in Kraft, wenn der Charakter auch wirklich eine Person oder einen Vorgang beobachtet. Der Bonus verbessert die SUCHEN-Probe nicht, wenn z.B. ein Raum durchstößt wird.

Doppelte Fertigkeit

Wenn eine Fertigkeit durch zwei Listen beherrscht wird, zählt die mit dem besseren Gruw voll, die andere gilt als Bonus +1

4.3 Doppelte Fertigkeit

Was geschieht, wenn verschiedene Listen ein und dieselbe Fertigkeit geben? In diesem Fall hält man sich an den besseren Gruw, nimmt seinen Wert und behandelt die Fertigkeit in der anderen Liste als „Bonus +1“.



4.4 Fertigkeitspunkte (Ferp)

Nicht bei allen Fertigkeitenslisten ist es vorbestimmt, wie sich die Werte aus dem Grad ergeben. Es gibt auch Listen, bei denen der Spieler auswählen kann, wie sich die Boni (und damit teilweise auch bestimmte Fertigkeiten) verändern. Hierzu erhält man in jedem Grad **Fertigkeitspunkte (Ferp)**.

Die Anzahl der Ferp steht dann in der gleichnamigen Zeile. Auf welche Boni die Ferp verteilt werden können, wird in der Liste erklärt. Einen Bonus um einen Punkt zu steigern, kostet einen Ferp. Soll ein Bonus jedoch auf einen Wert höher als 4 gebracht werden, so kostet diese und jede weitere Steigerung zwei Ferp.

Bei Listen mit Ferp gibt es Beispiel-Verteilungen. Die Werte der Fertigkeiten stehen dann in den Listen in Klammern und können, wenn man keine Lust, hat die Punkte selbst zu verteilen, so übernommen werden.

Ferp

2 Ferp (pro Grad):
Nach einer Steigerung erhält man 2 Ferp, die beliebig verteilt werden können

Für 1 Ferp: Bonus +1

Ab Bonus 4: 2 Ferp pro Erhöhung

Für die Verteilung von Ferp schauen wir uns die Standardliste BILDUNG an:

BILDUNG

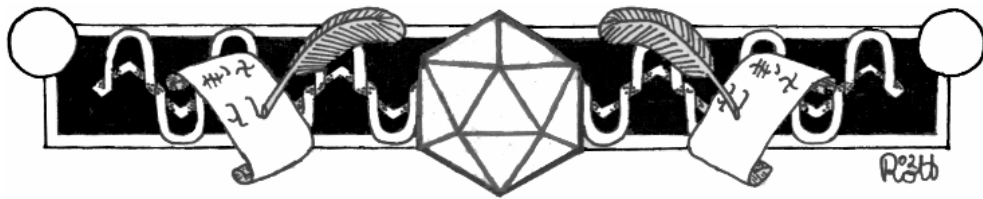
Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BILDUNGSTECHNIKEN			Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
ALLGEMEINBILDUNG	16	1 / *	Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
ERINNERN	16	1 / *	Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
PSYCHISCHE RESISTENZ	18		Gruw	4	5	6	6	7	7	8	2+1
BENIMM-BASIS	16	1 / *	Gruw	5	6	7	8	9	10	11	2+1
WISSEN-BASIS	16	1 / *	Gruw	7	8	9	10	11	12	12	2+1
FERP			Ferp	0	2	2	2	2	2	2	1+2
BENIMM-BONUS			Gruw	(0)	(0)	(1)	(2)	(2)	(3)	(4)	BENIMM-BASIS
KULTUR-BONUS			Gruw	(0)	(1)	(2)	(2)	(3)	(4)	(4)	WISSEN-BASIS
NATURWISSENSCHAFT-BONUS			Gruw	(0)	(1)	(1)	(2)	(3)	(3)	(4)	WISSEN-BASIS

Remie besitzt den Grad 3 in BILDUNG. Die Gruws für ALLGEMEINBILDUNG, ERINNERN und PSYCHISCHE RESISTENZ sind fest vorgegeben, ebenso wie die Anzahl der BILDUNGSTECHNIKEN. Die Werte für BENIMM, KULTUR und NATURWISSENSCHAFT hingegen können mit Ferp gesteigert werden. Remie legt keinen besonderen Wert auf die Kenntnisse der Naturwissenschaften. Kulturelle Bildung und die Regeln des Benimms sind ihm da wesentlich wichtiger, deshalb sehen seine Werte ganz anders aus, als die der Beispielverteilung:

FERP			Ferp	0	2	2	2	2	2	2	1+2
BENIMM-BONUS			Gruw	0	1	1					BENIMM-BASIS
KULTUR-BONUS			Gruw	0	1	3					WISSEN-BASIS
NATURWISSENSCHAFT-BONUS			Gruw	0	0	0					WISSEN-BASIS

Der BENIMM-Gruw von Remie beträgt jetzt also 8 (Basis-Gruw 7 und Bonus 1), die Werte für KULTUR und NATURWISSENSCHAFT lauten 12 bzw. 9 (diese Boni werden beide zu WISSEN-BASIS addiert).



4.5 Standardliste SPRACHEN

Wie viele und welche Sprachen ein Charakter beherrscht, wird durch die gleichnamige Standardliste bestimmt. Die Liste stellt **Sprachpunkte (SP)** bereit, mit denen man Sprachen erlernen kann. Die SP werden dabei einfach auf die zu lernenden Sprachen verteilt (ähnlich wie Ferp). Bei DEMIURGON gibt es vier **Sprachstufen**, die jeweils für eine unterschiedliche gute Beherrschung der Sprache stehen und eine gewisse Anzahl an SP kosten (siehe Tabelle).

Natürlich ist es später jederzeit möglich, die Stufe einer bereits erlernten Sprache (durch weitere Sprachpunkte) zu steigern.

Sprachstufe	SP/Gruw	Beschreibung
0	0	keine Kenntnisse
I	1-5	einfache Vokabeln und Wendungen; Floskeln wie aus einem Reiseführer
II	6-10	einfache Gespräche; es kann häufiger zu Verständigungsproblemen kommen
III	11-15	gewöhnliche Verständigung; bei Fremdsprachen ist ein Akzent vorhanden
IV	16+	elaborierter Code; korrekte Verwendung von Fremdwörtern, etc.

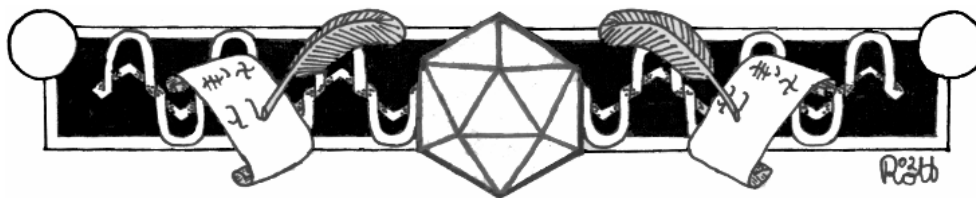
Sollte es notwendig werden, Proben auf eine Sprache abzulegen (weil z.B. ein schwieriger Dialekt verstanden werden soll), kann man die Anzahl der Sprachpunkte als Gruw verwenden.

SPRACHEN Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
REDEGEWANDTHEIT	18	*	Gruw	6	7	8	8	9	9	10	2+1
NEUE SPRACHEN			SP	12	10	8	6	6	6	6	1+6
(SPRACHPUNKTE GESAMT)			SP	12	22	30	36	42	48	54	

Remie hat in SPRACHEN Grad 3, also 30 SP. Er hat folgende Sprachen erlernt:

- *Französisch, seine Muttersprache, auf Stufe III (12 SP)*
- *Englisch, ebenfalls Stufe III (11 SP)*
- *Deutsch, wichtig – auch nach dem Krieg, auf Stufe II (6 SP)*
- *Russisch, um ein paar Floskeln zu verstehen, Stufe I (1 SP)*



5. Action

5.1 Allgemeines

In Action-Szenen wird bei DEMIURGON das bekannte **Rundenprinzip** verwendet. Eine Runde dauert etwa 5 bis 10 Sekunden, in dieser Zeit hat jeder Charakter die Möglichkeit, eine oder mehrere Handlungen durchzuführen.

Es gibt zwei alternative Action-Module: Eines ist sehr einfach, dafür aber auch schnell und unkompliziert.. Das andere („Das Aktionstripel“) bietet ausgefeiltere Regeln und ermöglicht taktieren und strategisches Handeln.

Wie viele Regelmodule von DEMIURGON ist das Aktionstripel so angelegt, dass man es auch während eines Abenteuers neu hinzunehmen oder wieder weglassen kann, je nach Situation und Vorlieben der Gruppe.

Benutzt man das einfache Action-Modul, dann kann jeder Charakter pro Runde einmal handeln, etwa Rennen, Springen, Angreifen, Ausweichen, Parieren, etc. Man muss sich also entscheiden, ob man angrift oder verteidigt! Rufen und Sprechen kann zusätzlich durchgeführt werden (solange es kurz bleibt). Eine Ausnahme bilden die Charaktere, die die Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF oder WAFFENLOSER KAMPF erlernt haben. Sie können in einer Runde sowohl angreifen, als auch parieren.

Mit dem Modul „Aktionstripel“ ist es möglich, in einer Runde mehrere Handlungen durchzuführen. Näheres hierzu findet sich im Abschnitt 5.4.

Wird mit dem einfachen Action-Modul gespielt, wird der Wert, der bei BEWEGUNG: RENNEN angegeben ist, verdreifacht

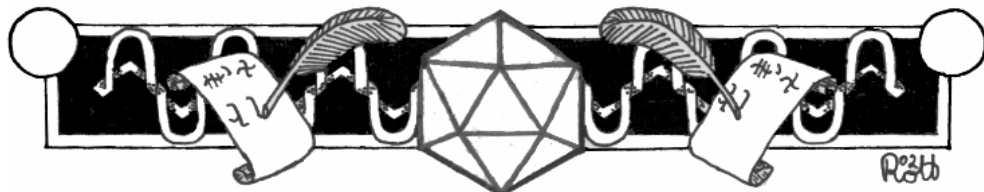
5.2 Reihenfolge der Handlungen – Tempo

In Runden ist es für alle Action-Module wichtig, in welcher Reihenfolge die Handlungen eintreten.

Dies hängt von ihrem **Tempowert** ab. Er ist in den Fertigungslisten für jede Action-relevante Fertigkeit angegeben. Je höher dieser Wert ist, desto früher in der Runde wird die Fertigkeit eingesetzt.

Zu Beginn jeder Runde bestimmen die Spieler die Handlungen ihrer Charaktere. Diese werden dann in der Reihenfolge, die das Tempo vorgibt, abgehandelt (Handlungen können auch zurückgestellt werden, d.h. später ausgeführt werden).

Handlung	Tempo	Erläuterung	Übersicht – Tempowerte und benötigte Aktionen		
Kommunikation	18	Reden/Rufen ist das Schnellste in einer Runde, solange es sich um kurze Wortwechsel handelt.	Fertigkeit	Tempo	Zeit
Parade, Ausweichen	14	Man kann nur Ausweichen/Parieren, wenn das Tempo der Parade schneller/genau so schnell wie das des Angriffs ist. Gegen Waffen, die schneller als Tempo 14 sind, helfen diese Fertigkeiten nicht.	BEWEGUNG:		
			AUSWEICHEN	14	2
			FAUSTSCHLAG	12	2
			FUßTRITT	10	2
Fernkampf	13-17	Bogen und Armbrust (Tempo 13, bzw. 14); moderne Schusswaffen (Pistole, Gewehr, Tempo 15 oder 16); futuristische Waffen (Strahler, Tempo 17).	BEWAFFNETER NAHKAMPF:		
			PARADE (alle Kategorien)	14	1
			STICHWAFFEN (ANGRIFF)	13	2
			HIEBWAFFEN (ANGRIFF)	11	2
			SCHLAGWAFFEN (ANGRIFF)	10	2
			STANGENWAFFEN (ANGRIFF)	4	2
Nahkampf	10 – 13	Unbewaffneter und bewaffneter Nahkampf (Tempo je nach Waffe).	FERNKAMPF:		
			ARMBRUST	14	14
			BOGEN	13	13
			PISTOLE	15	16
Rennen, Springen; Handgriffe	8	Flieht man aus einem Nahkampf, so steht dem Gegner ein freier Schlag zu, da ein Angriff schneller als RENNEN ist. Handgriffe, wie das Ziehen einer Waffe, haben Tempo 8.			
Beobachten	4	Sich einen Überblick über einen Kampf zu verschaffen, dauert eben seine Zeit.			



5.3 Kämpfe – Kernregeln

Wer sich in Kämpfe begibt, sollte vorher den Umgang mit Waffen erlernt haben. Hierzu gibt es viele Listen: z.B. BEWAFFNETER NAHKAMPF, FERNKAMPF, RINGEN oder WAFFENLOSER KAMPF.

Beherrscht man die Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF, so kann man mit einer Waffe in einer Runde sowohl angreifen als auch parieren. Abhängig von der Waffenkategorie der Waffe (Stich-, Hieb-, Schlag- oder Stangenwaffe) nimmt man den Basisgruw (für nicht beherrschte Waffenkategorien) oder Basisgruw plus Bonus (für gelernte Waffenkategorien).

Hat man eine Waffe, den Umgang damit aber nicht erlernt (sprich keine Liste erlernt, welche die Benutzung einer Waffe ermöglicht), so kann man in einer Runde entweder nur angreifen oder nur parieren. Der Angriffs- und Verteidigungswert beträgt ein Viertel des Standard-Gruws BEWEGUNG. Hat man den Kampf mit der Waffe zumindest als Bewegungstechnik erlernt, so kann man immerhin mit ‚halbem S-Gruw BEWEGUNG‘ kämpfen.

Hat man keine Waffe und möchte sich dennoch ins Kampfgetümmel stürzen, bleiben einem nur die Hände (BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG). Entgehen kann man gegnerischen Schlägen dann durch BEWEGUNG: AUSWEICHEN.

Mit der Liste WAFFENLOSER KAMPF kann man auch hier, wie bei BEWAFFNETER NAHKAMPF, in einer Runde angreifen (FAUSTSCHLAG oder FUßTRITT) und einmal verteidigen (AUSWEICHEN oder BLOCK).

Wer die Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF erlernt hat, kann in einer Runde angreifen und verteidigen.

5.4 [Optional] Das Aktionstripel

Mit diesem Modul können Charaktere, in Action-Situationen mehrere Handlungen pro Runde durchführen. Wie viele, hängt davon ab, wie komplex diese Handlungen sind. Pro Runde stehen jedem Charakter **drei Aktionspunkte (Aktionen)** zur Verfügung, die er einsetzen kann. Einige Fertigkeiten kosten nur eine Aktion, um sie durchzuführen. Es gibt aber auch solche, die zwei oder drei Aktionen kosten. Sehr umständliche Handlungen benötigen sogar mehr Zeit, als in einer Runde zur Verfügung steht.

Wie viele Aktionen eine Fertigkeit benötigt, kann man in der Spalte **Zeit** in den Fertigungslisten ablesen. Seine drei Aktionen kann der Charakter verbrauchen, indem er z.B. eine Handlung mit ‚Zeit 2‘ und eine mit ‚Zeit 1‘ durchführt, drei Fertigkeiten mit ‚Zeit 1‘, etc.

Ein ‚*‘ in der Spalte Zeit besagt, dass die Dauer für die Anwendung dieser Fertigkeit nicht pauschal angegeben werden kann. Der SL entscheidet dann, wie lange es in der entsprechenden Situation dauert, diese Handlung durchzuführen.

Kleine Handgriffe, wie das Ziehen einer Waffe oder das Aufheben eines Steins, kosten eine Aktion. Kurze Ausrufe oder knappe Befehle sind frei. Übrig geblieben Aktionspunkte verfallen am Ende der Runde.

In einer Runde können maximal 3 Aktionen auf verschiedene Handlungen verteilt werden. Die Anzahl an Aktionen, die eine Fertigkeit benötigt, steht in der Spalte ‚Zeit‘

5.4.1 Verkürzte Handlungen

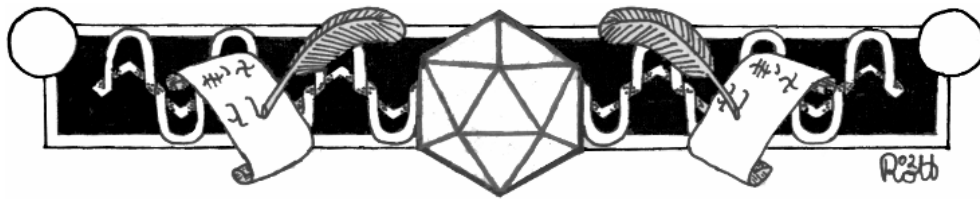
Manchmal hat man nicht genügend Zeit, eine Handlung sorgfältig auszuführen. Benutzt man für eine Fertigkeit weniger Aktionen, als eigentlich erforderlich, so halbiert sich der Gruw für jede Aktion, die fehlt. Wird also eine Fertigkeit, die normalerweise drei Aktionen kostet, in nur einer Aktion durchgeführt, so wird der Gruw geviertelt. Beim Halbieren und Vierteln wird immer aufgerundet.

Remie wurde von den Schiebern in der alten Lagerhalle entdeckt. Deshalb beschließt er, das Weite zu suchen. BEWEGUNG: KLETTERN dauert normalerweise drei Aktionen. So viel Zeit möchte sich Remie in diesem Fall nicht nehmen, denn schon hört er, wie das Tor der Lagerhalle geöffnet wird. Er verwendet nur zwei Aktionen, die letzte Aktion steckt er in BEWEGUNG: RENNEN, um schon die ersten paar Meter zwischen sich und seine Verfolger zu bringen (wofür auch eine Aktion reicht).

Daher hat er fürs KLETTERN nur „Gruw 4“ („Gruw 8“ halbiert), der Spieler würfelt eine 17, kommt insgesamt also auf das Ergebnis 21 für die Probe. Remie gelingt es also, trotz seiner Hast, sicher von seinem Ausguck runterzusteigen. Die Aktion RENNEN bringt ihn 11 m weit. Die Schieber waren in dieser Runde damit beschäftigt, sich zu sammeln und das schwere Tor ihres Verstecks aufzuziehen. Remie hat also einen kleinen Vorsprung...

Eine Handlung benötigt 2 Aktionen:
→ Es wird nur 1 Aktion investiert: Der Gruw wird halbiert und aufgerundet

Eine Handlung benötigt 3 Aktionen:
→ Es werden 2 Aktionen investiert: Der Gruw wird halbiert und aufgerundet
→ Es wird nur 1 Aktion investiert: Der Gruw wird geviertelt und aufgerundet



5.4.2 Länger andauernde Handlungen

Es gibt ein paar Handlungen, die nicht verkürzt werden können. Meist handelt es sich dabei um die Anwendung besonders komplizierter oder länger dauernder Handlungen (oft psionische oder magische Vorgänge). Dann steht in der Spalte ‚Zeit‘ nicht einfach eine Zahl, sondern z.B. ‚1 min‘ oder ‚2A‘. Die Angabe ‚2A‘ bedeutet, dass diese Fertigkeit genau 2 Aktionen dauert und daher keine Verkürzung möglich ist. Dementsprechend bedeutet ‚6A‘, dass die entsprechende Handlung 6 Aktionen, also zwei volle Runden, in Anspruch nimmt.

Wenn in der Spalte Zeitangaben wie ‚30 sec‘, ‚1 min‘ oder ‚1 h‘ (h steht hier für Stunde) stehen, braucht ein Charakter die ganze angegebene Zeit, wenn er diese Fertigkeit anwenden möchte. Eine Ausnahme hiervon ist die Fertigkeit VITALITÄT: LAUFEN. Wenn man hier weniger als eine Stunde läuft, so ist man dann entsprechend weniger vorangekommen. Zum Beispiel: Mit einer halben Stunde LAUFEN kommt man die Hälfte der angegebenen Strecke weit.

Fertigkeiten mit fest vorgegebener Dauer (sie können nicht verkürzt werden):

‚xA‘: Die Handlung braucht genau x Aktionen, bei weniger Aktionen kann diese Handlung nicht ausgeführt werden.

‚x min‘: Die Handlung benötigt genau x Minuten.

5.4.3 Kämpfe mit dem Aktionstripel

Wer sich in Kämpfe begibt, sollte vorher den Umgang mit Waffen erlernt haben. Hierzu gibt es viele Listen: z.B. BEWAFFNETER NAHKAMPF, FERNKAMPF, RINGEN.

Da BEWAFFNETER NAHKAMPF: ANGRIFF zwei Aktionspunkte kostet und BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE ‚Zeit 1‘ besitzt, ist die übliche Strategie, wenn mit dem Aktionstripel gespielt wird: Ein Angriff und eine Parade, beide mit vollem Gruw.

Einige Kämpfer wollen jedoch auf ihre Verteidigung verzichten und stecken – nach ihrem normalen Angriff – die dritte Aktion in einen weiteren Angriff, einen ‚Nachschlag‘ (dieser hat dann ‚Tempo 6‘) für den sie dann natürlich nur den halben Gruw haben (siehe auch 5.4.1).

Beim waffenlosen Kampf ist zu beachten, dass sowohl BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG, als auch BEWEGUNG: AUSWEICHEN ‚Zeit 2‘ besitzen. Beide Fertigkeit benötigen zwei Aktionen, um mit vollem Gruw angewandt zu werden. Kämpft man waffenlos, muss man sich entscheiden, ob man schlechter angreift oder schlechter ausweicht, da man ja insgesamt nur drei Aktionen zur Verfügung hat.

Kämpft man mit einer Waffe, deren Handhabung man nicht gelernt hat, kosten ANGRIFF und PARADE jeweils drei Aktionen (zu den Gruws siehe 5.3).

Besondere Situationen, wie liegende, benommene oder fliehende Gegner können die Proben beeinflussen (siehe Tabelle rechts).

‚*‘: Der Spielleiter gibt vor, wie viel Zeit diese Handlung benötigt.

Modi im Kampf

Ziel hilflos	+5
Ziel am Boden	+4
Ziel benommen	+2
Schlag von oben	+2
Schlag in den Rücken	+2
Ziel überrascht	+4
Ziel rennt	-2
Angreifer rennt	-2
Angreifer am Boden	-4
Ziel unsichtbar	-10

5.5 Angriff und Parade/Ausweichen

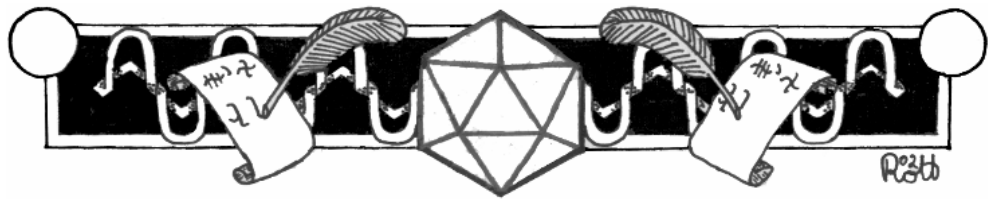
Greift ein Charakter an und sein Gegner möchte den Schlag parieren, so sind beide Aktionen konkurrierend. Der Verteidiger bestimmt mit seiner Probe auf PARADE oder AUSWEICHEN die Zielzahl, die der Angreifer dann mindestens erreichen muss, um die Verteidigung zu durchdringen (siehe auch Kapitel 1.3). Gelingt die Probe des Verteidigers nicht, so muss der Angreifer dennoch wie üblich mindestens 20 mit seiner Probe erreichen, um zu treffen.

Wenn ein Charakter mehrere Paraden gegen einen Gegner ausführt, so zählt das Ergebnis der besten Parade. Gegen mehrere Gegner muss natürlich jeder Schlag einzeln pariert werden.

Wer eine Waffe benutzt, deren Handhabung er nur als Technik erlernt hat, kämpft mit halbem S-Gruw BEWEGUNG.

Obwohl Remie sich die größte Mühe gegeben hat, haben ihn zwei der Schieber doch eingeholt. Einer der Schurken verstellt ihm den Weg, der andere kommt dazugelaufen.

Der erste will seine Waffe, ein Messer, ziehen (eine Aktion, Tempo 8) und dann damit direkt angreifen (zwei Aktionen). Der zweite muss noch zu den Kämpfenden gelangen (zwei Aktionen in RENNEN, Tempo 8), will den Knüppel, den er in Händen hält, aber auch gleich zum Einsatz bringen (nur eine Aktion für BEWAFFNETER NAHKAMPF: ANGRIFF, also mit halbem Gruw). Remie erkennt, was sein direkter Gegner vorhat, greift ihn mit einem FAUSTSCHLAG an (zwei Aktionen, Tempo 12) und möchte sich dann noch auf seine Verteidigung konzentrieren (letzte Aktion in AUSWEICHEN, halber Gruw).



5.6 VITALITÄT und Vitakraft

Für die körperliche Verfassung ist die Liste VITALITÄT zuständig.

VITALITÄT Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BENOMMENHEIT			AP	14	16	18	20	22	24	26	1+2
BEWUSSTLOSIGKEIT			AP	28	32	36	40	44	48	52	1+4
MAXIMALE VITAKRAFT			VK	10	11	12	13	14	15	16	1+1
MAXIMALE AUSDAUER		1h	AP	70	80	90	100	110	120	130	1+10
AUSDAUER-REGENERATION			AP	3	3	3	4	4	4	4	4+1
LAUFEN		1h	km	4,0	5,0	6,0	6,8	7,5	8,0	8,4	1+0,2
PHYSISCHE RESISTENZ	14		Gruw	10	10	11	11	12	12	13	2+1

Anzahl der Aktionen bei niedrigen VK

VK	Aktionen
4 und mehr	3
3	2
2	1
1	bewusstlos

Wie gesund ein Charakter ist misst man bei DEMIURGON mit der **Vitakraft (VK)**. Die Vitakraft besitzt (bei Menschen) einen Wert von 10 oder höher. Er lässt sich direkt in der Liste VITALITÄT ablesen. Bei kleinen Tieren kann es sein, dass sie nur 3 oder 4 beträgt. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, dann sinkt die Vitakraft.

Hat ein Charakter nur noch 1 VK, so ist er bewusstlos. Bei 0 oder negativer VK fällt er ins Koma und stirbt, wenn er nicht behandelt wird. Wird mit dem Aktionstripel gespielt, verringert sich auch die Anzahl der Aktionen, die ein Charakter in einer (Kampf-)Runde zur Verfügung hat.

Regeneration von Vitakraft

von 0 auf 1: acht Tage
von 1 auf 2: vier Tage
von 2 auf 3: zwei Tage
ab 3 VK immer ein
Tag Pause, um einen
Punkt Vitakraft zu
regenerieren

Verlorene Vitakraft kann regeneriert werden. Man benötigt normalerweise (ohne ärztliche Hilfe) einen ganzen Tag Ruhe, um die Vitakraft um einen Punkt zu steigern (natürlich nicht über das in der Liste vorgegebene Maximum hinaus). Bei einer sehr geringen Vitakraft ist der Körper so geschwächt, dass sich diese Zeit noch erheblich verlängern kann (siehe die Auflistung in der Spalte, links).

5.7 Schaden

Gelingt ein Angriff gegen die Verteidigung des Gegners, wird Schaden ausgewürfelt. Der Schaden hängt von der verwendeten Waffe und im Nahkampf auch von der Stärke des Angreifers ab (siehe STÄRKE: SCHADENS Bonus). – So macht ein Dolch beispielsweise W4 Schaden, eine Pistole hingegen 2W6.

[Wird mit dem Modul ‚Ausdauer‘ gespielt, kommt auch Ausdauerschaden hinzu, hierfür ist der Wert nach dem ‚*‘ zuständig. Man lässt diesen Teil des Schadens weg, solange man ohne Ausdauer spielt (s. Abschnitt 5.9).]

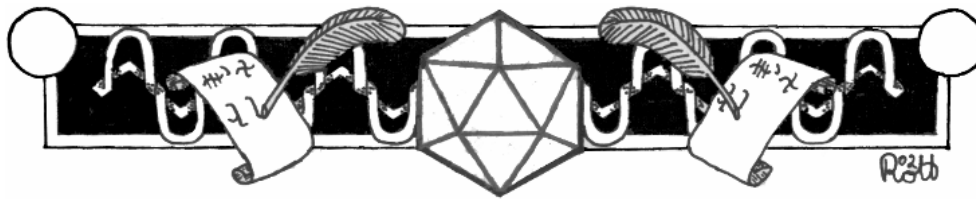
Wird bei einem Angriff ein Geniestreich gewürfelt (Ergebnis der Angriffsprobe liegt mindestens um 20 über dem Ergebnis der Parade/Zielzahl), so wird der Schaden zweifach ausgewürfelt und beide Ergebnisse zusammengezählt.

AP-Schaden einer Waffe

VK-Schaden *
Schadensmultiplikator

z.B. Dolch: W4*2
W4 VK-Schaden, das
Zweifache des
gewürfelten VK-
Schadens ist der
Ausdauer-Schaden.

Spielt man mit dem Modul Ausdauer, sind man beide Teile des Schadens (der vor dem ‚*‘ und der Teil dahinter) wichtig: Der VK-Teil (vor dem ‚*‘) wird wie oben beschrieben ausgewürfelt. Der resultierende AP-Schaden ergibt sich aus der Multiplikation des VK-Schadens mit der Zahl, die hinter dem ‚*‘ steht, dem sogenannten ‚Schadensmultiplikator‘. Eine Waffe, die W8*3 Schaden (wie ein Schwert) anrichten kann, verursacht also 1 bis 8 VK-Schaden und das dreifache des Gewürfelten an AP-Schaden. Es gibt Waffen (Dolch: W4*2 Schaden), die sich wenig auf die Ausdauer auswirken und Waffen (Keule: W4*8), die einen sehr starken Effekt auf die Ausdauer haben.



5.8 Rüstung

Genau so wie Waffen VK- und AP-Schaden verursachen, halten Rüstungen auch von beidem etwas auf. Jede Rüstung besitzt den sogenannten **Rüstschutz**, der sich aus zwei Werten zusammen setzt, wobei der erste für den VK-Schutz, der zweite Wert für den AP-Schutz steht (z.B. ‚Pelzmantel, 1/10‘) – spielt man ohne Ausdauer, ignoriert man den zweiten Wert einfach.

Die Werte des Rüstschutzes werden direkt vom Schaden, den eine Waffe anrichtet, abgezogen. Wenn ein Charakter mit einer ‚1/10-Rüstung‘ einen Treffer erhält, der 3 VK- und 9 AP-Schaden verursachen würde, nimmt er also nur 2 VK-Schaden (der AP-Schaden wird durch die Rüstung vollständig aufgefangen).

Werte von Waffen und Rüstungen finden sich in den Ausrüstungslisten im Anhang.

Rüstschutz

Rüstung x/y bedeutet:

–x VK-Schaden

–y AP-Schaden

Typische Waffen und Rüstungen

Waffen	Schaden	Preis
Messer	W3*2	2\$
Dolch	W4*2	5\$
Knüppel	W4*8	5\$
Pistole	2W6*2	150\$
Gewehr	2W6+2*2	400\$

Rüstungen	Rüstschutz	Preis
Pelzmantel	1/10	50\$
Leichte	2/5	80\$
Schussweste*		
Kevlar*	5/10	200\$

* wirkt nur gegen Schüsse aus Handfeuerwaffen, ansonsten Werte dritteln

5.9 [Optional] Ausdauer

Neben der Vitakraft gibt es einen zweiten Wert, der etwas über die momentane Fitness aussagt, die **Ausdauerpunkte (AP)**. Wer sich nicht mit dem Erschöpfungszustand seines Charakters beschäftigen möchte, kann diese Regel (und alles, was damit zusammenhängt) einfach weglassen.

Die AP sind – wie die VK – vom Grad der Liste VITALITÄT abhängig. Ihre Anzahl ist höher, sie liegt bei den meisten Menschen zwischen 70 und 120. Ausdauer geht verloren, wenn ein Charakter anstrengende Tätigkeiten ausführt (lange Wanderungen, Rennen, körperliche Arbeit, etc.) oder Schläge einstecken muss. Niedrige Ausdauer verschlechtert die Gruws eines Charakters. Zusätzlich können plötzliche, hohe AP-Verluste auch zu Benommenheit oder Bewusstlosigkeit führen (siehe unten).

AP regenerieren sich, wenn ein Charakter ruht oder schläft. Wie schnell dies vor sich geht ersieht man aus VITALITÄT: AP-REGENERATION.

Anzahl der Aktionen bei niedrigen AP

AP	Gruwverlust
40 +	0
31 – 40	–1
21 – 30	–2
11 – 20	–3
6 – 10	–4
1 – 5	–5
0	bewusstlos

5.9.1 Benommenheit und Bewusstlosigkeit

Benommenheit kann eintreten, wenn der Charakter auf ein Mal so viele (oder mehr) Ausdauerpunkte verliert, wie in der Liste VITALITÄT angegeben sind. In diesem Fall würfelt der Spieler auf PHYSISCHE RESISTENZ. Bei einem Ergebnis von 30 (und mehr) passiert nichts Außergewöhnliches. Bei normalem Erfolg der Probe ist er für eine Runde benommen, d.h. er kann in der nächsten Runde nur mit Mühe stehen und nur eine einfache Handlung durchführen (beim Aktionstripel hat der Charakter dann nur eine Aktion zur Verfügung). Bei Missslingen der Probe ist der Charakter zwei Runden lang benommen (zwei Runden lang nur eine Aktion pro Runde). Bei einem Patzer auf PHYSISCHE RESISTENZ ist der Charakter für ganze drei Runden betroffen.

Wenn die Ausdauer auf 0 oder die Vitakraft auf 1 sinkt, ist ein Charakter bewusstlos, solange die Ursache für die **Bewusstlosigkeit** anhält. Bewusstlosigkeit kann auch durch spezielle Fertigkeiten eintreten oder wenn auf ein Mal mehr Ausdauerpunkte verloren gehen, als bei VITALITÄT: BEWUSSTLOSIGKEIT angegeben ist. Der Spieler ist dann etwa 3 min bewusstlos, hier kann der Spielleiter aber (je nach Höhe des Schadens und der Konstitution des Charakters) nach Belieben variieren.

AP-Regeneration

Wie viele Ausdauerpunkte ein Charakter pro Stunde Ruhe zurückbekommt steht in der Liste VITALITÄT in der Zeile AP-REGENERATION.

VK	AP-Grenze
4 und mehr	maximale Ausdauer
3	30
2	20
1	10
0	0



Benommenheit

Tritt ein, wenn auf einen Schlag mehr AP verloren gehen, als bei VITALITÄT: BENOMMENHEIT angegeben
Probe auf PHYSISCHE RESISTENZ:

- ab 30 – kein Effekt
- 20 – 29 – eine Runde benommen
- 0 – 19 – zwei Runden benommen
- < 0 – drei Runden benommen

benommene Charaktere haben nur eine Aktion pro Runde

Bewusstlosigkeit

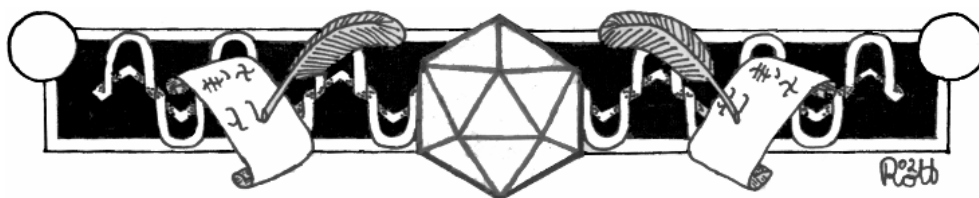
Tritt ein, wenn auf einen Schlag mehr AP verloren gehen, als bei VITALITÄT: BENOMMENHEIT angegeben; wenn die Ausdauer auf 0 oder die VK auf 1 sinkt;

Der Spielleiter bestimmt die Dauer der Bewusstlosigkeit

Der Kampf geht in die entscheidende Phase: Remie handelt also als erster in dieser Runde (seine Handlung hat den größten Tempowert). Der Faustschlag gelingt phänomenal (19 gewürfelt, bei ‚Hochwürfeln‘ eine 13, zusammen mit dem Gruw von 10 also eine 42, ein Geniestreich) und trifft den Gegner, ohne dass er etwas dagegen unternimmt. Der Schaden (Faust: W2*9, doppelt ausgewürfelt, da Geniestreich), den Remie anrichtet, beläuft sich auf 3 VK- und 27 AP-Schaden. Daher muss der Schieber auf ‚Benommenheit‘ testen. Die Probe auf VITALITÄT: PHYSISCHE RESISTENZ misslingt, der Schieber ist zwei Runden lang benommen und nur zu kleineren Handlungen fähig. In dieser Runde ist er schon betroffen, zu seinem Angriff kommt er also gar nicht mehr, er zieht nicht einmal das Messer, sondern lässt sich seitlich zu Boden fallen, um aus der Reichweite von Remies Fäusten zu gelangen.

Der zweite Verfolger ist heran und kommt mit seinem Knüppelangriff (trotz des halbierten Gruws aber mit Bonus, da er von hinten zuschlägt) auf 24. Remie muss also ausweichen und auch dies gelingt ihm mit ein wenig Würfelglück (das Ergebnis seiner Probe ist höher als 24).

In der nächsten Runde steht der Schurke mit dem Knüppel, da ihn alleine der Mut verlassen hat, etwas unschlüssig herum, während sein zu Boden gegangener Kollege dabei ist, sich vom Kampfgeschehen wegzurollen. Remie nutzt das Zögern seiner Gegner und rennt weg. Tatsächlich erreicht er eine belebte Straße, bevor ihn die Schieber wieder einholen, und taucht in der Menge unter.



Glossar

Aktion: Wird mit dem Aktionstripel gespielt, so hat jeder Charakter pro Runde drei Aktionen zum Handeln; die Anwendung von Fertigkeiten kostet eine unterschiedliche Anzahl an Aktionen

Aktionstripel: Modul, das in Action-Situationen angewendet werden kann; dieses Modul gewährt jedem Charakter pro Runde drei Aktionen

Allgemeiner Bonus: Wert aus den Fertigungslisten, der den Grundwert einer Fertigkeit dauerhaft beeinflusst

Ausdauerpunkte (AP): Wert, der den Fitness- und Erschöpfungszustand eines Charakters angibt

Benommenheit: Zustand für das Modul Ausdauer; ein benommener Charakter ist zu keinen komplizierten Handlungen fähig und hat nur eine Aktion pro Runde zur Verfügung, wenn mit dem Modul Aktionstripel gespielt wird

Bewusstlosigkeit: Ein bewusstloser Charakter ist zu keiner Handlung fähig und sollte medizinisch versorgt werden

Bonus (Fertigungslisten): Ein Wert aus den Fertigungslisten, der den Grundwert von Fertigkeiten beeinflusst; es gibt spezielle und allgemeine Boni

Bonus (Proben): Modus, der Proben erleichtert

Demi: Fiktive Meta-Währung. Ein Demi gibt an, wie viel ein durchschnittlicher Einwohner der Spielwelt täglich für seine Verpflegung ausgibt

Elaborierter Code: Perfekte Beherrschung einer Sprache, mit kompletter Grammatik, Fremdwörterbenutzung, etc.; siehe Sprachstufe

Ferp: Siehe Fertigungspunkte

Fertigungsliste: Mehrere verwandte Fertigkeiten, die gemeinsam erlernt werden, sind zu Fertigungslisten zusammengefasst

Fertigungspunkte (Ferp): Lernverfahren von Fertigungslisten; Listen mit Ferp lassen dem Spieler mehr Freiheit beim Steigern der Grundwerte

Geniestreich: Eine außergewöhnlich erfolgreiche Probe. Tritt ein, wenn die Zielzahl um mindestens 20 übertroffen wurde

Grad: Beschreibt, wie gut eine Fertigungsliste beherrscht wird

Grundwert (Gruw): Diese Zahl gibt an, wie gut eine Fertigkeit beherrscht wird, siehe auch Probe

Gruw: Siehe Grundwert, Probe

Hochwürfel: Fällt bei einer Probe eine 19 oder 20, so wird noch einmal gewürfelt und der zweite Würfelwurf zum ersten addiert; siehe Offene Würfel

Kampagnenspezifisch: Sonderregelungen, die für einzelne Kampagnen ausgewählt werden können

Konkurrierende Proben: Der direkte Vergleich zwischen zwei Proben (z.B. Suchen und Verstecken)

Lernkosten (Lk): Von den Talenten beeinflusste Kosten zum Erlernen/Steigern von Fertigungslisten.

Lernpunkte (Lerp): Punkte zum Steigern und Erlernen von Fertigungslisten. Im Schnitt erhält man 1 Lerp pro Stunde Spielzeit.

Lerp: Siehe Lernpunkte

Malus (Proben): Modus, der Proben erschwert

Modi: Mehrzahl von Modus, allgemeine Bezeichnung für Boni und Mali auf Proben

Modul: Zusammenstellung von Regeln, die nach Belieben hinzugenommen und weggelassen werden können

Nachschlag: Angriff, der nur mit einer Aktion ausgeführt wird, es wird daher nur auf den halben Gruw geprobt; Tempo – 6

Offene Würfel: Option zur Bestimmung der Würfelzahl. Durch wiederholte Würfelwürfe kann jede denkbare Zahl erwürfelt werden. Siehe auch Hoch- und Runterwürfel.

Patzer: Eine außergewöhnlich misslungene Probe. Tritt ein, wenn bei einer Probe ein negatives Ergebnis erzielt wurde.

Probe: Durch Proben wird ermittelt, ob eine Fertigkeit erfolgreich angewendet wird. Es gilt dabei die Formel Gruw + Würfel + Modi = Ergebnis. Ist das Ergebnis größer oder gleich der Zielzahl, so gilt die Probe als gelungen.

Runde: Zeitliche Grundeinheit in Action-Situationen; etwa 5 bis 10 Sekunden (je nach Situation).

Runterwürfel: Fällt bei einer Probe eine 1 oder 2, so wird noch einmal gewürfelt und der zweite Würfelwurf vom ersten subtrahiert; siehe Offene Würfel.

Rüstschutz: Wert einer Rüstung oder Panzerung, die vor dem Schaden von Waffen schützt; z.B. 2/10 hält 2 VK, 10 AP Schaden pro Treffer ab

Schadensmultiplikator (Schamult): Wert für das Modul Ausdauer; um zum VK-Schaden auch Ausdauerschaden zu bestimmen; hängt von der verwendeten Waffe ab.

Schamult: Siehe Schadensmultiplikator

S-Gruw: Siehe Standard-Gruw

Slot: Wert in den Fertigungslisten. Gibt an, wie viel des bestimmten Typs (meist Techniken) pro Grad zur Verfügung stehen.

SP: Siehe Sprachpunkte

Spezieller Bonus: Wert aus den Fertigungslisten, der den Grundwert einer Fertigkeit in bestimmten Situationen beeinflusst

Sprachpunkte (SP): Punkte, die zum Lernen von Sprachen verwendet werden; Näheres hierzu in der Standardliste SPRACHEN.

Sprachstufen: Beschreibt den Beherrschungsgrad einer Sprache von ,0: keine Kenntnisse' bis ,IV: Elaborierter Code'

Standard-Gruw (S-Gruw): Wenn eine Probe durchgeführt werden soll, aber keine passende Fertigkeit vorhanden ist, wird auf den S-Gruw der entsprechenden Liste geprobt. Der S-Gruw errechnet sich (bis einschließlich Listengrad 6) aus $9 + \text{Grad}$, dann steigt er alle zwei Grade.

Standardlisten: Sieben Fertigungslisten, die die grundlegenden, kampagnenunabhängigen Fertigkeiten eines Charakters beschreiben

Talent: Eine einem Charakter eingeborene über- oder unterdurchschnittliche Eigenschaft, die das Erlernen und Steigern von Fertigungslisten beeinflusst

Techniken: Fähigkeiten und Hobbies, die nicht über Fertigkeiten erlernt wurden. Einige Listen (z.B. BEWEGUNG, BILDUNG und HANDWERK) stellen Techniken zur Verfügung. Im Zweifelsfall wird auf den S-Gruw geprobt.

Tempo: Ein Maß für die Geschwindigkeit, mit der eine Fertigkeit in Action-Situationen angewandt werden kann

Vitakraft (VK): Wert, der den Gesundheitszustand eines Charakters angibt

VK: Siehe Vitakraft

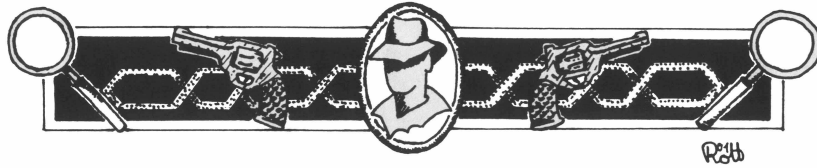
Zeit: Wert von Fertigkeiten, der angibt, wie lange es üblicherweise dauert, eine Fertigkeit anzuwenden, wenn mit dem Aktionstripel gespielt wird

Zielzahl: Mindestwert zum Bestehen einer Probe.



Das Wiener Paket

Nun kommen wir zum Kern des Buches: Das Abenteuer für den Einstieg. Das bringt es jedoch mit sich, dass ab hier nur noch der Spielleiter weiter lesen sollte, wenn Ihr Euch nicht die Freude verderben wollt.



Inhalt

Intro (S. 43)

- Von dieser Mission (S. 43)
- Aufbau des Abenteuers (S. 45)
- Die Spielercharaktere (S. 45)

Prolog: Geheime Machenschaften (S. 49)

- Die Hauptcharaktere (S. 49)
- Zeittafel der Ereignisse (S. 53)

Kapitel 1: Wien in Trümmern (S. 55)

- Der Auftrag (S. 55)
- Pension zum Adler (S. 56)
- Auf dem Weg (S. 57)
- Betreten des Hauses (S. 58)
- Im Hausflur (S. 58)
- Eine leere Wohnung (S. 60)

Kapitel 2: Auf unbekannten Wegen (S. 63)

- Besuch des MGB (optional) (S. 64)
- Schlägertrupp (optional) (S. 65)
- Anna Schmidt, eine gute Freundin (S. 65)
- Joseph Lahmann, ein misstrauischer Verbündeter (S. 66)
- Ivan Markjewitsch, ein vornehmer Russe (S. 67)
- Auf dem Prater (S. 67)
- Wiener Bekannte (optional) (S. 68)
- Cafe Oriental (S. 69)
- Viktor Kopka, ein weiterer Verbündeter (optional) (S. 71)
- Geheimer Briefkasten (optional) (S. 72)
- Antonius Goldwasser, der kleine Tabakschieber (S. 73)

Kapitel 3: In zwielichtigen Gefilden (S. 75)

- Auf der Suche (optional) (S. 75)
- Die Lagerhallen am Kanal (S. 76)
- Gustav Kreutzmeier, ein Schieberboss (S. 77)
- Ort der Entscheidung (S. 77)
- Die Falle (optional) (S. 80)
- Showdown oder das letzte Gefecht (S. 81)
- Müllers Flucht (S. 83)

Kapitel 4: Nachspiel (S. 85)

- Abreise aus Wien (S. 85)
- Treffen mit Markjewitsch (optional) (S. 87)
- In den Händen des CIC (optional) (S. 88)
- In den Händen des MGB (optional) (S. 89)
- Heimlich nach Frankreich (optional) (S. 90)

Epilog (S. 91)

- Wohlbehalten in Paris zurück (S. 91)
- Zukünftige Taten (S. 91)

Das Wiener Paket

In diesem Kapitel findet sich ein kurzer Überblick über den Aufbau des vorliegenden Buches und des Abenteuers. Zunächst werden die Nichtspieler-Hauptcharaktere vorgestellt und ein möglicher Ablauf des Abenteuers geschildert, dann folgt eine kurze Erklärung des Abenteuer-Aufbaus und schließlich eine Beschreibung der Spielercharaktere.

Die Hauptcharaktere:

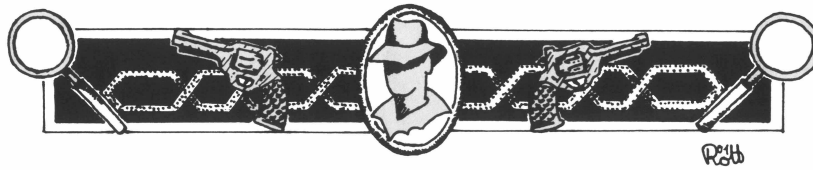
Franz Müller	Wiener Kontaktmann des „Bureau Parisienne“, Dreifach-Agent
Anna Schmidt	Freundin von Franz Müller
Joseph Lahmann	guter Freund von Müller
Viktor Kopka	guter Freund von Müller
Ivan Markjewitsch	russischer Monarchist, der ein doppeltes Spiel spielt
Anatoli Schukow	Müllers Führungsoffizier beim MGB
Antonius Goldwasser	wichtige Person im Wiener Schiebermilieu
Gustav Kreutzmeier	Schieberboss, der Müllers Flucht organisiert

Von dieser Mission

Möglicherweise verläuft das Abenteuer wie im Folgenden beschrieben, vielleicht ähnelt es in seinem Ablauf dem Text auch nur, eventuell geschieht sogar etwas ganz Anderes. Auf jeden Fall sind die folgenden Zeilen dazu geeignet, dem Spielleiter einen Überblick über die Geschehnisse des „Wiener Paktes“ zu verschaffen:

Am 12. August des Jahres 1946 erhalten die Mitglieder einer Gruppe des „Bureau Parisienne“ einen Auftrag, der sie nach Wien führt. Die Mitglieder dieser Gruppe (es handelt sich um die Spielercharaktere) haben schon des Öfteren gut zusammengearbeitet, so dass dieser Auftrag für sie leicht zu erledigen scheint. Sie sollen sich am 15.08. in Wien mit einem gewissen Franz Müller treffen, um von ihm einen Koffer mit vertraulichen Informationen zu erhalten. Einer der Gruppe kennt Müller persönlich und schätzt dessen Zuverlässigkeit.

So machen sie sich am 13. August auf den Weg und fahren per Bahn durch die vom Krieg arg gebeutelten Städte Deutschlands und Österreichs, bis sie schließlich am Abend des 14. August in Wien ankommen.



In Wien angekommen finden sie in Ihrem Hotel eine Nachricht von Müller, in der er ihnen Ort und Zeit des Treffens mitteilt. Zum verabredeten Zeitpunkt warten sie jedoch vergeblich auf ihn. Da Müller nicht erscheint, gehen sie zu seiner Wohnung und entdecken, dass er von dort geflohen ist. Als sie die Wohnung nach Hinweisen um seinen Verbleib durchsuchen, finden sie die Adressen von einigen seiner Bekannten. Unglücklicherweise werden sie dabei von Agenten des MGB beobachtet, die sich im Haus gegenüber versteckt halten.



Die Agenten des „Bureau Parisienne“ beginnen damit einige Bekannte von Müller zu befragen. Der MGB findet derweil heraus, in welchem Hotel sie untergekommen sind und entsendet den MGB-Agenten Anatoli Schukow, der sie einem Verhör unterzieht. Nach dem Verhör lässt er die Spielercharaktere beobachten und schickt einen Schlägertrupp hinterher, der sie bei günstiger Gelegenheit überfällt, um sie gefügig zu machen.

Natürlich lässt sich die Gruppe hierdurch nicht aufhalten und gelangt nach weiteren Nachforschungen schließlich ins Cafe Oriental. Hier bekommen sie den Tipp, den Schieber Antonius Goldwasser aufzusuchen. Dort angekommen wird er ihnen nach einigem Verhandeln den ungefähren Ort von Müllers Versteck verraten: Eine Lagerhalle im Schieberviertel.

So machen sich die „Bureau Parisienne“-Agenten auf die Suche nach der richtigen Halle und finden sie schließlich. In der Nacht schleichen sie hinein und entdecken tatsächlich Müller, der mit einer weiteren Person an einem Tisch sitzt. Es hat nicht den Anschein, als würde Müller gegen seinen Willen hier festgehalten, also stellen sie ihn zur Rede. Nach kurzem Wortwechsel zwischen den Spielercharakteren und Müller treten Agenten des amerikanischen Geheimdienstes CIC in die Halle, da sie mit Müller ein Geschäft vereinbaren wollen. Da die „Bureau Parisienne“-Agenten in ihren Augen Störenfriede sind, ziehen die CIC-Mitarbeiter ihre Waffen. Woraufhin auch die Agenten des „Bureau Parisienne“ zu ihren Waffen greifen. In der folgenden Schießerei verschwindet Müller in der Kanalisation. Die CIC-Agenten werden besiegt, und die Verfolgung von Müller wird aufgenommen. Wenn die Charaktere ihn einholen, erzählt Müller ihnen die Gründe für sein Verhalten: Er wollte den Amerikanern Informationen verkaufen, um aus dem Spionage-Geschäft auszusteigen und in den USA ein neues Leben zu beginnen. Daraufhin fesseln die Charaktere ihn und verlassen mit Müller und dem Koffer heimlich Wien und gelangen nach zwei aufreibenden Reisetagen nach Frankreich.



Aufbau des Abenteuers:

Das Abenteuer besteht aus einem Prolog, vier Kapiteln und einem Epilog. Die einzelnen Kapitel sind in Szenen unterteilt.

Im Prolog werden die Spielercharaktere und die wichtigsten Nichtspielercharaktere vorgestellt; außerdem wird ein Ablauf der Geschehnisse beschrieben, der sich durch das Eingreifen der Charaktere allerdings verändern kann. Die folgenden vier Kapitel beinhalten das eigentliche Abenteuer: hier können und sollen die Charaktere das Spiel bestimmen, daher findet der Spielleiter in diesen Kapiteln Handlungsabschnitte, die in ihrer Anordnung variabel sind. Im Epilog werden die Geschehnisse in Paris (inklusive der Vergütung der Charaktere) nach deren Rückkehr beschrieben.

Zu Beginn eines jeden Kapitels findet sich eine kleine Inhaltsangabe sowie die Auflistung der vorkommenden Szenen. Es kann durchaus sein, dass nicht alle Szenen vorkommen oder, wie in Kapitel 2, sich die Reihenfolge der Szenen ändert. Optionale Szenen sind zudem gekennzeichnet. Am Anfang jeder Szene steht in Stichworten eine Zusammenfassung des Inhaltes. Dies soll eine Gedankenstütze sein, damit beim Leiten des Abenteuers nicht ständig in den Text geschaut werden muss. Es ersetzt jedoch nicht den Abenteuertext, da dieser noch ausführlichere Informationen enthält.

Die Spielercharaktere

Hier ist nur eine Kurzbeschreibung, eine genaue Charaktergeschichte sowie eine Tarnidentität kann sich jeder Spieler dazu ausdenken. Die Charakterbögen befinden sich im Anhang am Ende des Buches.

Auch wenn die Bezeichnungen für die Spielercharaktere in männlicher Form sind, können durchaus auch Frauen gespielt werden. Es ist egal, aus welchen Ländern sie ursprünglich stammen, sie müssen nur schon mindestens 5 Jahre lang in Frankreich leben. Sie erhalten die Anweisung, sich im Hauptquartier in Paris zu melden, dort erhalten sie den Auftrag und werden gemeinsam losgeschickt.

Es steht zudem jedem frei, sich einen eigenen Charaktere zu erschaffen, Näheres dazu am Ende dieses Kapitels.

Hier zunächst die Übersicht über die vorgefertigten Charaktere:

Spion:

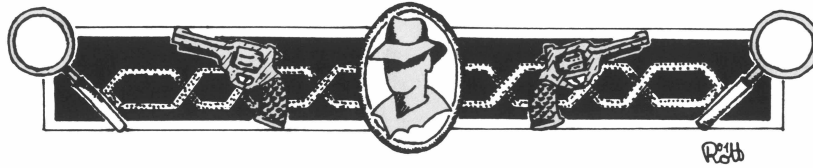
Er hat das Spionagegeschäft beim „Bureau Parisienne“ gelernt. Sein Hauptaktionsfeld ist der deutschsprachige Raum. Er kennt in Wien den Ort eines „geheimen Briefkastens“ (einem Geheimplatz, dass von einem Mitglied des „Bureau Parisienne“ vor Ort geleert wird und über das Nachrichten ausgetauscht werden können).

Talente:

Positive Talente: Charisma, Sprachliche Intelligenz, Wahrnehmung

Negatives Talent: Konstitution

Seine Talente machen ihn zu einem sympathischen, aufmerksamen Menschen, dessen körperliches Durchhaltevermögen allerdings zu wünschen übrig lässt.



Listen:

Standardlisten: BEWEGUNG: 1 / BILDUNG: 2 / HANDWERK: 1 / SINNESSCHÄRFE: 2
/ SPRACHEN: 3 / STÄRKE: 1 / VITALITÄT: 2

Zusatzlisten: AUFTRETEN: 3 / FEUERWAFFEN: 2 / SPION: 3

Besitz: 100 \$ (Gruppenkasse), 15 \$, 200 FF, Revolver

Schurke:

Wenn es darum geht auf nicht legalem Wege ans Ziel zu kommen oder dem Leiter einer Mission unauffällig zur Seite zu stehen und das Umfeld ein wenig im Blick zu haben, ist er der richtige Mann. Er war schon dreimal in Wien, kennt Müller und auch dessen Privatadresse.

Talente:

Positive Talente: Fingerfertigkeit, Geschick, Intuition

Negatives Talent: Willenskraft

Wegen seiner Talente kann man sagen, dass er ein geschicktes Händchen hat und sich schnell veränderten Begebenheiten anpassen kann. Allerdings lässt er sich leicht von Schwierigkeiten aufhalten oder er ist schnell abgelenkt.

Listen:

Standardlisten: BEWEGUNG: 3 / BILDUNG: 1 / HANDWERK: 2 / SINNESSCHÄRFE: 2
/ SPRACHEN: 2 / STÄRKE: 1 / VITALITÄT: 2

Zusatzlisten: NAHKAMPF: 2 / SCHURKE: 3 / MILIEUWISSEN (UNTERWELT): 2

Besitz: 15 \$, 200 FF, Revolver, Schlagring, Taschenlampe, Dietrichset

Soldat:

Ein langgedienter Veteran des Krieges. Er hat die Aufgabe eines Bodyguards, um der Truppe in Bedrängnis beizustehen.

Talente:

Positive Talente: Geschicklichkeit, Konstitution, Wahrnehmung

Negatives Talent: Sprachliche Intelligenz

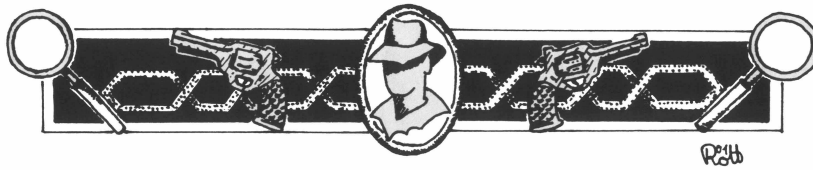
Aufgrund seiner Talente ist er der körperlich starke Typ, auch wenn er keine auffälligen Muskeln hat. Seine Ausdrucksfähigkeit in sprachlicher Hinsicht lässt manchmal jedoch zu wünschen übrig.

Listen:

Standardlisten: BEWEGUNG: 2 / BILDUNG: 1 / HANDWERK: 1 / SINNESSCHÄRFE: 2
/ SPRACHEN: 2 / STÄRKE: 2 / VITALITÄT: 3

Zusatzlisten: AUFTRETEN: 2 / FEUERWAFFEN: 3 / WAFFENLOSER KAMPF: 2

Besitz: 15 \$, 200 FF, Revolver, Schlagring, Taschenlampe



Arzt:

Falls es Verletzungen gibt, ist es gut, wenn ein Arzt in der Gruppe ist, da man dann nicht auf einen ortsansässigen Arzt zurückgreifen muss. Aus diesem Grund ist er oft bei Einsätzen dabei. Er war schon zweimal in Wien, kennt Müller und dessen Wiener Privatadresse.

Talente:

Positive Talente: Intuition, Wahrnehmung, Wissenschaftliche Intelligenz

Negatives Talent: Kraft

Er ist, von seinen Talenten her, ein aufmerksamen Analytiker mit der Veranlagung zu körperlicher Schwäche.

Listen:

Standardlisten: BEWEGUNG: 1 / BILDUNG: 3 / HANDWERK: 1 / SINNESSCHÄRFE: 1 / SPRACHEN: 4 / STÄRKE: 1 / VITALITÄT: 1

Zusatzlisten: MEDIZINER: 3 / FEUERWAFFEN: 1 / REDEKUNST: 3

Besitz: 15 \$, 200 FF, Revolver, Arztkoffer

Weitere mögliche Spielercharaktere

Die folgenden Charaktere können gewählt werden, wenn es mehr als vier Spieler gibt. Es ist auch möglich den Schurken durch einen dieser Charaktere oder den Soldaten durch den Schnüffler zu ersetzen.

Schnüffler:

Talente:

Positive Talente: Intuition, Wahrnehmung, Wissenschaftliche Intelligenz

Negatives Talent: Fingerfertigkeit

Listen:

Standardlisten: BEWEGUNG: 2 / BILDUNG: 2 / HANDWERK: 1 / SINNESSCHÄRFE: 3 / SPRACHEN: 2 / STÄRKE: 1 / VITALITÄT: 2

Zusatzlisten: FEUERWAFFEN: 2 / SCHNÜFFLER: 4 / MILIEUWISSEN (UNTERWELT): 1

Besitz: 15 \$, 200 FF, Revolver, Taschenlampe, Forensikkoffer

Halunke

Talente:

Positive Talente: Geschicklichkeit, Intuition, Wahrnehmung

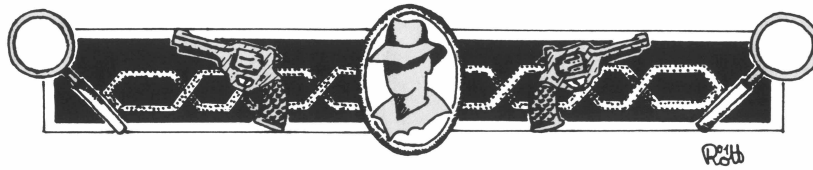
Negatives Talent: Charisma

Listen:

Standardlisten: BEWEGUNG: 2 / BILDUNG: 1 / HANDWERK: 1 / SINNESSCHÄRFE: 3 / SPRACHEN: 2 / STÄRKE: 1 / VITALITÄT: 2

Zusatzlisten: NAHKAMPF: 3 / SCHURKE: 3 / WAFFENLOSER KAMPF: 2

Besitz: 15 \$, 200 FF, Knüppel, Messer, Einbrecherwerkzeug, Taschenlampe



Selbsterschaffene Charaktere

Natürlich ist es möglich - und sogar wünschenswert - dass nicht die vorgefertigten Spielfiguren verwendet werden, sondern dass die Spieler eigene Charaktere erschaffen. Die Erklärungen dazu finden sich im 3. Kapitel der Regelerklärungen.

Bei der Erschaffung sollten folgende Punkte berücksichtigt werden:

- Jedem Charakter stehen für seine Erschaffung 100 Lernpunkte (Lerp) zur Verfügung.
- Zusätzlich bekommt jeder Charakter einen Listengrad in SPRACHE geschenkt.
- Jeder Spieler kann sich für seinen Charakter Ausrüstungsgegenstände im Wert von 80 \$ aussuchen (siehe auch die Ausrüstungslisten im Anhang).
- Mindestens einer der Charaktere sollte Müller und dessen Adresse kennen.
- Wenigstens ein Charakter sollte in den Standort des geheimen Briefkastens auf dem Prater eingeweiht sein.
- Es ist ratsam, dass zumindest einer der Charaktere die Liste SCHURKE oder SCHNÜFFLER beherrscht.



Prolog: Geheime Machenschaften

In diesem Kapitel werden die wichtigen Personen bei der Jagd um Macht, Informationen und Geld ausführlich vorgestellt. Im Anschluss daran findet sich eine Zeittafel mit Ereignissen, die unabhängig von den Aktionen der Spielern stattfinden werden.

Die Hauptcharaktere:

Franz Müller (die Hauptfigur)

Franz Müller ist ein Mitvierziger mit braunem Haar und braunen Augen, der stets unscheinbar wirkt. Er ist ein Idealist, leider etwas naiv und lässt sich dadurch leicht beeinflussen. Er hat gemerkt, dass zur Erreichung wichtiger Ziele manchmal Methoden angewendet werden müssen, die ihm persönlich missfallen (z.B. andere Leute zu hintergehen). Für ein hehres Ziel ist er bereit, seine eigenen Moralvorstellungen zu verletzen, auch wenn ihm das einige Bauchschmerzen bereitet.

Geboren wurde er 1901 in Salzburg als Kind eines österreichischen Beamten und einer russischen Emigrantin, seit 1920 lebte er in Wien. Er ist der Kontaktmann des „Bureau Parisienne“ in der Stadt. Nach dem Anschluss von Österreich an das Deutsche Reich 1938 beteiligte er sich am Widerstand, 1941 floh er nach Paris und wurde kurz darauf auch Mitarbeiter des „Bureau Parisienne“. 1943 kehrte er nach Wien zurück und arbeitete zusammen mit Viktor Kopka und Joseph Lahmann erneut im Widerstand.

Dort nahm Ivan Markjewitsch (siehe Seite 50) Kontakt zu ihm auf. Dieser war ein Bekannter von Müllers Mutter und verstand es, Müller an sich zu binden.

Nach dem Krieg erhielt er von Markjewitsch das Angebot für die „Krimtataren“ zu arbeiten, ohne dass ihm die wahren Ziele der Gruppe verraten wurden. Markjewitsch erzählte ihm, das Ziel der „Krimtataren“ sei es, die Sowjetunion von der, wie er sagte, „unmenschlichen sozialistischen Diktatur“ zu befreien. Dem „Bureau Parisienne“ gegenüber sollte er das Angebot verheimlichen. Er stand diesem Angebot anfangs etwas skeptisch gegenüber, ließ sich dann jedoch überreden. So arbeitete Müller für zwei Geheimorganisationen, was nur Markjewitsch bekannt war. Mit der Zeit band Markjewitsch Müller immer stärker an die „Krimtataren“, wobei er Müllers Gutgläubigkeit ausnutzte.

Im August des Jahres '45 forderte Markjewitsch Müller dazu auf, noch zusätzlich

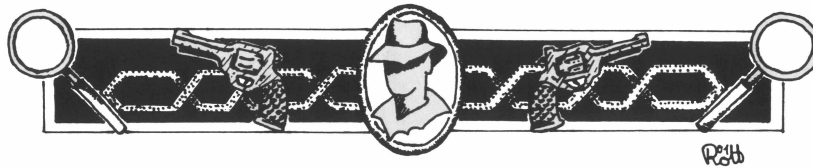
Mitte Vierzig, mittelbraunes Haar, braune Augen, unauffälliges Erscheinungsbild

Listengrade:

BEWEGUNG:	2
BILDUNG:	3
HANDWERK:	1
SINNESSCHÄRFE:	2
SPRACHEN:	4
STÄRKE:	2
VITALITÄT:	3
SPION:	3
FEUERWAFFEN:	1
JOURNALISMUS:	2

Sprachen:

französisch	(3)
deutsch	(3)
russisch	(2)
englisch	(2)



den MGB zu unterwandern. Nach einigem Zögern willigte er ein. Markjewitsch nannte ihm einen Kontaktmann (dies war ein Untergebener von Anatoli Schukow) bei dem Müller russisch sprechen und den Kommunismus loben müsse, um so Vertrauen zu gewinnen. Zudem sollte er ein paar weniger interessante Informationen liefern, um relevante Informationen zu erlangen. Dann aber beschloss Müller aus dem Geschäft auszusteigen, da es ihm zu unredlich, schmutzig und gefährlich wurde. Er nutzte seinen Kontakt beim „Bureau Parisienne“ und beim MGB um an wichtige Unterlagen zu kommen; diese Unterlagen trägt er in einem Koffer, dem „Wiener Paket“, mit sich. Sowohl der MGB als auch das „Bureau Parisienne“ dachten beide, sie würden diese Informationen von Müller bekommen. Jener wollte mit diesen wertvollen Informationen jedoch einen Deal mit den Amerikanern aushandeln: Er will sie an den amerikanischen Geheimdienst CIC verkaufen, damit dieser ihn als Gegenleistung unbemerkt aus Wien herausschafft und Müller in den USA ein neues Leben beginnen kann.

Ivan Markjewitsch (Mitglied der „Krimtataren“)

Anfang 60, mittelgroß,
stattliche Figur, graue
Haare, graublaue Augen,
vornehme Erscheinung

Listengrade:

BEWEGUNG:	2
BILDUNG:	3
HANDWERK:	1
SINNESSCHÄRFE:	3
SPRACHEN:	6
STÄRKE:	1
VITALITÄT:	2
REDEKUNST:	4
FEUERWAFFEN:	1
MILIEU:	3
(VERWALTUNG)	
GLÜCKSRITTER	1

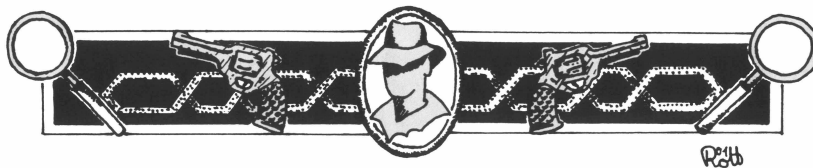
Sprachen:

russisch	(3)
deutsch	(3)
englisch	(3)
französisch	(2)
italienisch	(2)

Ivan Markjewitsch ist stattlicher Mann von mittlerer Größe; er ist etwas über 60 Jahre alt, besitzt volles, graues Haar und graue Augen. Der Russe, der schon seit 1931 in Wien lebt, ist stets sehr ordentlich gekleidet und wirkt vornehm und edel. Er ist ein Monarchist und floh während des russischen Bürgerkrieges (1917 - 1921) aus Russland. Im Jahr 1923 wurde er Mitglied der „Krimtataren“, kehrte 1924 in die neugegründete Sowjetunion zurück und baute dort die Strukturen der „Krimtataren“ in der Sowjetunion aus. Da es für ihn auf die Dauer zu gefährlich wurde, zog er nach Wien. Er ist galant und gebildet. Jedoch lügt er wie gedruckt und wendet skrupellos alle möglichen Tricks an, um seine Ziele zu verwirklichen. Dabei achtet er darauf, dass er sich selbst nicht die Hände schmutzig macht. Sein Ziel ist ein Russland ohne Kommunisten und am besten auch ohne Demokratie unter einem starken Zaren.

Er kannte die Mutter Franz Müllers, da sie im gleichen Dorf wie er aufgewachsen ist. Der Kontakt zwischen den beiden blieb bestehen, auch nachdem sie geheiratet hatte und nach Salzburg gezogen war. So kam es, dass Markjewitsch Franz Müller kannte. Seit Müllers Rückkehr nach Wien im Jahre '43 nahm er wieder Kontakt zu ihm auf, da er glaubte, Müller könnte ihm nützlich sein. Als der Krieg beendet war, überredete er Franz Müller für die „Krimtataren“ zu arbeiten. Er sagte nichts über die wahren Ziele dieser Gruppe, sondern malte in düstersten Farben aus, wie sehr die Bevölkerung in der Sowjetunion unter den Kommunisten zu leiden habe, und dass diese Gruppe dem Leiden ein Ende bereiten wolle. Anderen Leuten solle er nichts von dieser Zusammenarbeit erzählen, da es nur Verwirrung gäbe. Zwar zögerte Müller, doch Markjewitsch schaffte es immer wieder ihn zu überreden. Auch bei einigen Aktionen, die Müller für falsch hielt, schaffte er es durch Lügen und Halbwahrheiten Müller für eine Zusammenarbeit zu überzeugen.

Als Müller verschwindet, fürchtet Markjewitsch, dieser könnte Einiges über ihn verraten. So ist es nun sein Ziel, ihn zu finden und beseitigen zu lassen.



Anatoli Schukow (Mitglied des MGB)

Anatoli Schukow ist ein etwa 50-jähriger Russe, von nicht besonders großem aber recht kräftigen Körperbau. Schukow trägt eine Halbglatze und ansonsten schwarze, kurze Haare mit grauen Strähnen. Sein Auftreten wirkt stets sicher und souverän.

Er war der „Führungsoffizier“ im MGB von Müller, als dieser zu einem festen Informant des MGB wurde. Dessen Verschwinden schadet seinem Ansehen, deswegen hat er nicht nur ein berufliches, sondern auch ein persönliches Interesse an der Entdeckung Müllers. Müller sollte einen Koffer, der brisante Informationen enthält, dem MGB übergeben, ist jedoch nicht zum vereinbarten Treffpunkt erschienen. Er ließ daraufhin Müllers Wohnung durchsuchen und stellte weitere Nachforschungen an indem er zum Beispiel Bekannte von Müller befragte. Nach Möglichkeit verzichtet Schukow darauf persönlich Gewalt anzuwenden, er versucht es lieber mit Einschüchterungen und Drohungen. Allerdings scheut er nicht davor zurück, seinen Drohungen mit Schlägertrupps Nachdruck zu verleihen. Zudem versucht er die sowjetischen Beamten der alliierten Verwaltung mit einzubeziehen, damit sie Müller und alle die mit ihm zusammenarbeiten (also auch die Charaktere) finden und festsetzen.

Da bald (am 20.08.) der Wechsel der alliierten Führung ansteht und die Sowjetunion dann den Kommandanten stellt, erhofft er sich dadurch größere Möglichkeiten bei seinen Nachforschungen. Die Zeit arbeitet für ihn (meint er jedenfalls) und er ist sich sicher, dass er Müller bald gefunden haben wird. Sobald der MGB bemerkt, dass sich die Charaktere in ihre Angelegenheiten einmischen, wird sich Schukow persönlich um die Störenfriede aus Paris kümmern; sie sind ihm ein Dorn im Auge.

Anfang 50, mittelgroß, kräftig; Halbglatze, sonst schwarze Haare mit grauen Strähnen, braune Augen, sicheres Auftreten.

Listengrade:	
BEWEGUNG:	3
BILDUNG:	2
HANDWERK:	1
SINNESSCHÄRFE:	3
SPRACHEN:	4
STÄRKE:	1
VITALITÄT:	3
SPION:	2
AUFTRETEN:	3
FEUERWAFFEN:	2

Sprachen:	
russisch	(3)
deutsch	(3)
englisch	(2)
französisch	(2)

Antonius Goldwasser (Schieber)

Antonius Goldwasser ist ein kleiner, schwächlicher Mann mit schwarzen Haaren und braunen Augen von mehr als 50 Jahren. Seine Erscheinung lässt sich als „auffällig unauffällig“ umschreiben. Er lebt schon seit seiner Geburt in Wien, war eigentlich ein ganz normaler Arbeiter. Nachdem Österreich 1938 an das Deutsche Reich angegliedert wurde, musste er, da er Jude war, in den Untergrund. Dort knüpfte er dann Kontakte, schmuggelte Güter und schaffte einige Verfolgte aus Wien heraus. Dabei war er kein Idealist, sondern achtete stets auf seinen Vorteil. Er wird jedoch niemals mit Leuten zusammenarbeiten, die er als seine Feinde ansieht. Diese schädigt er im Rahmen seiner Möglichkeiten, selbst wenn er keinen Vorteil davon hat. Die Gegner seiner Freunde und Leute, die ihm unsympathisch sind, können von ihm in der Regel keine Hilfe erwarten. Nach außen gibt er sich zumeist harmlos und unwissend. Es bestehen gute Beziehungen zwischen ihm und der Geheimorganisation „Wiener Untergrund“.

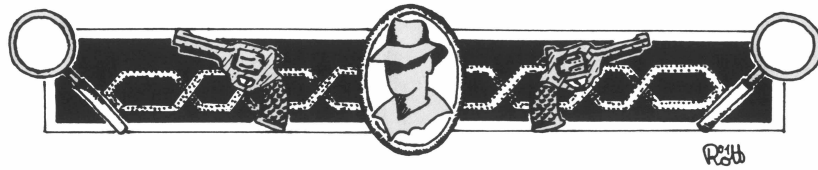
Seine Kontakte nutzte er auch nach dem Krieg. Er „handelt“ zwar vorwiegend mit Tabak, steht aber in dem Ruf alles Mögliche und jede Information besorgen zu können. Er würde Österreich gern frei von ausländischem Einfluss sehen, jedoch hindert ihn das aber nicht daran, mit den Besatzern Geschäfte zu machen. Wenn er meint, dass seine eigenen Interessen nicht gefährdet sind, ist für einen entsprechenden Preis alles von ihm zu haben.

Für Müller vermittelte der den Kontakt zu Kreutzmeier und seiner Schieberbande, da diese sich gut mit den Amerikanern verstehen (Kreutzmeier ist ein Schieberboss, der Müllers Flucht organisiert). Jedoch weiß Goldwasser nicht, was Müller vorhat. Er schätzt Müller als einen guten Geschäftspartner und als einen Mann mit lobenswerten

Mitte 50, klein und schwächlich mit schwarzen Haaren und braunen Augen, auffällig unauffällige Erscheinung.

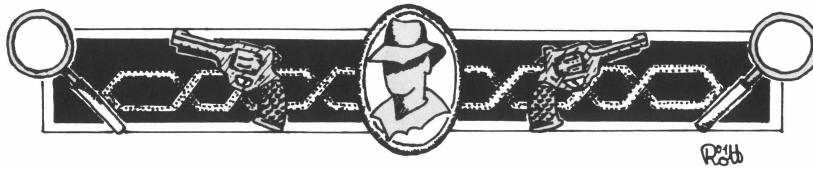
Listengrade:	
BEWEGUNG:	2
BILDUNG:	1
HANDWERK:	2
SINNESSCHÄRFE:	4
SPRACHEN:	4
STÄRKE:	1
VITALITÄT:	4
REDEKUNST:	2
HEHLER:	5
SCHURKE:	2

Sprachen:	
deutsch	(3)
englisch	(3)
französisch	(2)
russisch	(2)



Idealen. Als er jedoch den Kontakt mit Kreutzmeier suchte, wurde Goldwasser ein wenig misstrauisch und vermutete, dass Müller irgendetwas im Schilde führt. Doch da er Müller bisher immer vertrauen konnte, ignorierte er sein Misstrauen.





Zeittafel der Ereignisse:

Müller will aus dem Spionagegeschäft aussteigen. Seine Absicht ist es, die erbeuteten Dokumente den Amerikanern zu verkaufen, damit sie ihm die Flucht aus Wien ermöglichen und einen amerikanischen Pass besorgen. Somit hintergeht er sowohl das „Bureau Parisienne“ als auch den sowjetischen MGB.

Hier eine Zeittafel der relevanten Tage im August 1946, die sich durch das Handeln der Charaktere jedoch teilweise ändern kann.

12.08.

Müller verschwindet aus seiner Wohnung und sucht bei befreundeten Schiebern Unterschlupf.

13.08.

Der sowjetische MGB entdeckt Müllers Verschwinden und durchsucht seine Wohnung. Sie stellen Nachforschungen an, die fürs Erste jedoch ziemlich erfolglos bleiben (unter anderem befragen sie Müllers Freundin Anna Schmidt und seinen Freund Viktor Kopka). Von diesem Tage an observiert der MGB das Haus von Müllers Wohnung und das Cafe Oriental, dem Treffpunkt von Müller, Kopka und Lahmann.

Kopka, ein Freund von Müller, verlässt seine Wohnung und versteckt sich im Cafe Oriental.

14.08.

Am Abend treffen die Charaktere in Wien ein.

Die Schieber, bei denen Müller Unterschlupf gefunden hat, nehmen Kontakt mit dem CIC auf, um den Handel vorzubereiten.

Am Abend durchsucht der MGB die Wohnung von Kopka, anschließend wird die Wohnung durchwühlt zurückgelassen.

15.08.

Geplantes Treffen der Charaktere mit Müller.

Der CIC schickt zwei Unterhändler und als Sicherheitsbegleitung einen weiteren Agenten zu den Schiebern, bei denen sich Müller aufhält, um mit ihm zu verhandeln.

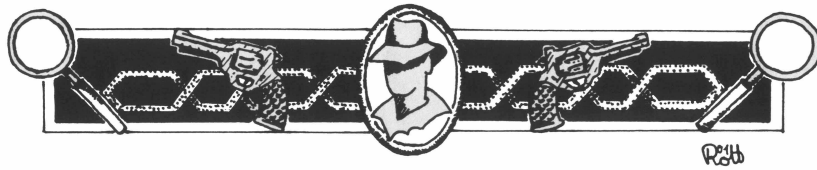
Markjewitsch versucht unverfänglich Kontakt mit den Charakteren aufzunehmen (falls sie ihn noch nicht gesprochen haben).

16.08.

Der CIC schickt einen Verhandlungsführer und als Sicherheitsbegleitung zwei weitere Agenten zu Müller, um die Übergabemodalitäten zu klären.

Falls die Charaktere auffällig wurden, so konzentriert sich der MGB auf die Charaktere, versucht sie einzuschüchtern, zu verfolgen und zu verhindern, dass sie die Nachforschungen des MGB stören.

Markjewitsch hinterlässt den Charakteren eine Nachricht, falls sie bis dahin noch nicht Kontakt mit ihm aufgenommen haben.



17.08.

Der CIC schickt drei Agenten, um den Koffer mit den Informationen abzuholen und um Müller die nötigen Papiere zu überreichen.

Der MGB hat es geschafft, die örtlichen Behörden einzuschalten, so dass die Charaktere bei Kontrollen aufgegriffen und festgesetzt werden. (Natürlich nur, wenn sie auf die Charaktere aufmerksam wurden.) Sie werden nach drei bis vier Stunden wieder freigelassen, aber der MGB weiß dann, wo sie sich befinden.

18.08.

Müller verlässt Wien in Begleitung von zwei CIC-Agenten.

20.08.

Wachwechsel des alliierten Kommandanten an die Sowjetunion.



Kapitel 1

Wien in Trümmern

Der Auftrag, ein Paket mit geheimen Daten abzuholen, führt die Charaktere nach Wien. In ihrem Hotel „Pension zum Adler“ angekommen warten sie auf ihren Kontaktmann Franz Müller, der jedoch nicht erscheint. Da sie seine Adresse haben, können sie ihn in seiner Wohnung aufsuchen. Die Wohnung ist jedoch verlassen, Müller scheint geflohen. Beim Durchsuchen der Wohnung erhalten sie Hinweise auf Personen aus seiner Umgebung, die das Verschwinden möglicherweise erklären können. Die Charaktere sollten aber vorsichtig sein, da der russische Geheimdienst MGB die Wohnung beobachtet.

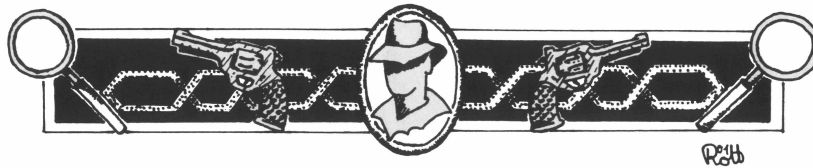
Die Anordnung der Szenen in Kapitel 1:

- Der Auftrag (S. 55)
- Pension zum Adler (S. 56)
- Auf dem Weg (S. 57)
- Betreten des Hauses (S. 58)
- Im Hausflur (S. 58)
- Eine leere Wohnung (S. 60)

Der Auftrag

- Die Charaktere sollen sich mit Franz Müller in Wien treffen
- Vergütung bei Erfolg 10.000 FF pro Person
- Ankunft am 14.08.1946 im Wiener Hotel „Pension zum Adler“

Die Charaktere, die schon einige Zeit als freie Mitarbeiter für das „Bureau Parisienne“ arbeiten, bekommen den Auftrag einen Koffer mit wichtigen Unterlagen in Wien abzuholen - von einem gewissen Franz Müller. (Es handelt sich um Baupläne für Düsenflieger aus alten Nazi-Archiven. Diese hatten die Alliierten noch nicht, deswegen



sind sie so versessen darauf. Von diesem Inhalt erfahren die Charaktere nichts, es wird ihnen nur gesagt, dass es wichtige Unterlagen sind.) Sie sollen sich am Abend des 14.08.1946 in dem Hotel „Pension zum Adler“ einfinden und am nächsten Tag Müller treffen. Den genauen Zeitpunkt und den Ort des Treffens würden sie dort erfahren. Es werden mehrere Leute geschickt, da eine größere Gruppe den Koffer sicherer transportieren kann. (Zudem ist es dann auch wahrscheinlicher, dass nicht der Überbringer mit dem Koffer verschwindet.) Bei Erfolg erhalten sie eine Vergütung von 10.000 Französischen Franc. Zwei Charaktere (der Arzt und der Schurke) kennen Müller schon länger als einen erfahrenen und zuverlässigen Mitarbeiter und auch seine Privatadresse.

Die Gruppe erhält Bahnfahrkarten für die Hin- und Rückfahrt, sowie eine Übernachtungsmöglichkeit in einem Hotel für internationale Gäste in Stuttgart für die Hinfahrt. Für die Rückfahrt müssen sie die Übernachtungsmöglichkeit selber suchen. Die Fahrt geht über Straßburg, Stuttgart und München nach Wien. Als sie durch Deutschland und Österreich reisen, bemerken sie die große Zerstörung durch den Krieg und die Allgegenwart der Militärpolizei, die versucht Ruhe und Ordnung in die Länder zu bringen. Am Abend des 14. Augustes treffen sie in Wien ein und gelangen zu ihrem Hotel „Pension zum Adler“.

Pension zum Adler

In einer Stunde Ruhe kann ein Charakter so viele AP regenerieren, wie unter VITALITÄT: AP-REGENERATION angegeben. Zum Beispiel bei VITALITÄT Grad 2 pro Stunde Ruhe 3 AP zurück bis zum Maximum.

Bei 3 VK liegt das Regenerationsmaximum bei 30 AP, bei 2 VK maximal 20 AP, bei 1 VK maximal 10 AP.

Bei 0 AP liegt der Charakter im Koma (falls er überhaupt noch lebt) und eine Regeneration ist nicht möglich.

- 14.08. Ankunft der Charaktere
- 15.08. Eigentlich Treffen mit Müller, doch der erscheint nicht
Am Abend spricht Markjewitsch die Charaktere an
- 16.08. eventuell hinterlässt Markjewitsch ihnen am Abend eine Nachricht, in der er sie um ein Treffen bittet

Der Abend des 14. August

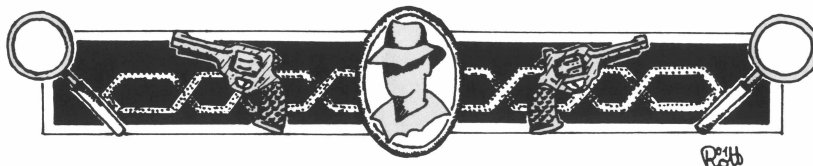
Die Charaktere sind in Wien angekommen. Ohne Probleme erhalten sie ihre Zimmer, die Müller vor drei Tagen für sie reserviert hat. Zudem wurde für die Charaktere die Nachricht hinterlegt, dass sie sich am 15.08. um 13.00 in einem Separee ihres Gasthauses einfinden sollten. (Diese Nachricht wurde von Müller vor drei Tagen hinterlegt.)

Ivan Markjewitsch sitzt im Eingangsbereich und liest Zeitung. Er weiß, dass sich Müller mit Leuten vom „Bureau Parisienne“ treffen will, und beobachtet deswegen das Hotel.

Am 15. August

Es ist 13.00 Uhr und Müller erscheint nicht. (Er wird auch später nicht auftauchen, noch wird er eine Nachricht hinterlassen, da er ja seine Flucht in die USA vorbereitet.)

Am Abend dieses Tages wird Markjewitsch versuchen unverfänglich Kontakt mit den Charakteren aufzunehmen (beim Essen oder an der Bar), falls sie ihn bis dahin noch nicht gesprochen haben. Sollte er nach seiner Tätigkeit gefragt werden, so behauptet er, er sei Schriftsteller, wohne seit einigen Jahren in Wien und komme gern zum Essen in dieses Hotel. Markjewitsch ist ein höflicher und gebildeter Mensch, mit



dem man sich kultiviert unterhalten kann. Er wird die Charaktere behutsam nach dem Grund ihres Aufenthaltes in Wien fragen. Wenn Müller erwähnt wird, stellt er sich als ein Freund von ihm vor. (Sein Ziel ist es Müller zu finden und ihn auszuschalten.)

Am Abend des 16. August

Falls die Charaktere Markjewitsch noch nicht kontaktiert haben, trifft spätabends eine Nachricht von ihm ein, in der er sie für den nächsten Morgen um 10.00 Uhr um ein Treffen auf dem Prater am Riesenrad bittet. Es gehe um Müller, und sie sollten darauf achten, dass sie nicht verfolgt würden (siehe „Auf dem Prater“ Seite 67).

Durch das Auftauchen von Markjewitsch wird eine weitere Partei ins Spiel gebracht. Es ist aber auch eine letzte Rettung für das Abenteuer, falls die Spieler bis dahin noch nichts herausgefunden haben. Wenn genug Informationen auf dem Tisch liegen und die Geschichte schon ausreichend komplex ist, kann dieses Gespräch wegfallen; dann beobachtet Markjewitsch nur die Charaktere.

Auf dem Weg

- Russen (vom MGB) beobachten das Haus, in dem Müllers Wohnung liegt
- Bei Lärm besteht die Gefahr, dass die Polizei alarmiert wird
- Bei Wachwechsel besteht die Möglichkeit, die Russen zu verfolgen

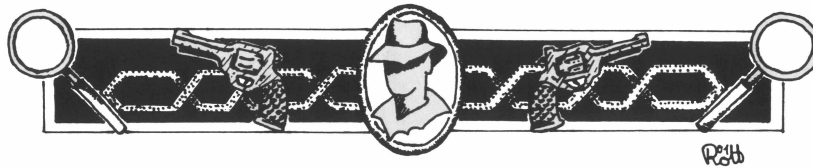
Das Haus, in dem sich Müllers Wohnung befindet, liegt im französischen Sektor (dort wurde die Ausgangssperre nicht so streng überwacht), es ist eine Stunde zu Fuß oder eine Viertelstunde mit dem Taxi oder Viaker (dieses ist eine Taxikutsche) von dem Hotel entfernt. (Eine Taxifahrt kostet 2,50 \$, eine Fahrt mit dem Viaker nur 2,00 \$.)

Der Stadtteil hat ein kleinbürgerliches Flair und ist relativ wenig zerstört. Die Häuser haben zumeist vier Stockwerke. In der Straße gibt es viele Nischen und zerstörte Häuser, so dass es ein wenig unübersichtlich ist. Gegenüber von Müllers Haus haben sich zwei Personen (Russen vom MGB) versteckt (Zielzahl für SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, bzw. für SINNESSCHÄRFE: SUCHEN, falls sich ein Charakter umsieht: 25). Diese beobachten das Haus und die Personen, welche das Haus betreten.

Wenn die Charaktere das Haus über längere Zeit beobachten, werden sie nichts Interessantes entdecken, außer den Wachwechsel der MGB-Agenten; dieser findet zu jeder geraden Stunde statt. Kommen sie auf die Idee, den abgelösten Wachen zu folgen, können sie weitere Informationen bekommen.

Folgen die Charaktere den abgelösten Wachen, so gelangen sie zu einem Wohnhaus, auf das die MGB-Agenten zusteuern. Zur selben Zeit kommen zwei andere Russen heraus. Es finden ein Gespräch statt, dass die Charaktere belauschen können (Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN) und wenn sie russisch mindestens auf Stufe 2 verstehen, erfahren sie, dass die vier hoffen, Müller bald zu finden, da ihnen die Observierung von zwei Gebäuden langsam auf die Nerven geht. Wer russisch nur auf Stufe 1 versteht, muss eine Probe auf SPRACHEN machen, um dieses zu verstehen. Verfolgen sie die Russen, die aus dem Haus kommen, so können sie erkennen, dass diese ein Café namens „Cafe Oriental“ beobachten.

Ein Fußmarsch (VITALITÄT: LAUFEN) ist eine länger andauernde Aktion. Für die angegebene Zeit (hier: 1 h) werden die angegebenen AP (hier: 3) abgezogen. Eine Stunde Fußmarsch über normales Gelände kostet damit 3 AP.



Betreten des Hauses

Spielwerte Observierer:

VK	11
AP	80
benommen	-16 AP
bewusstlos	-32 AP
AUSWEICHEN:	11
RENNEN:	11m
SCHLEICHEN:	9
SUCHEN:	12
FAUSTSCHLAG:	11
RINGEN:	10
Schaden:	W2*9

- Beim Betreten des Hauses durch die Vordertür wird der MGB auf die Charaktere aufmerksam
- Es gibt einen Hintereingang, der verschlossen ist

Das Betreten des Hauses durch die Fronttür ist ohne Umstände möglich, da diese nicht verschlossen ist. Betreten die Charaktere das Haus jedoch auf diesem Wege, werden sie von den Russen bemerkt, und sie erhalten am nächsten Tag Besuch vom MGB (siehe „Besuch des MGB“ Seite 64).

Falls die Charaktere das Haus beobachten, so ist es möglich, dass sie dabei entdeckt werden. Um dies herauszufinden, wird für die Charaktere eine Probe auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN (diese Fähigkeit umfasst auch das „Verstecken“) gewürfelt, konkurrierend dazu eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN für die MGB-Agenten die das Haus beobachten. Falls das Ergebnis der Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN genauso hoch oder höher ist wie die Probe auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN, so haben die Russen sie entdeckt. Auch dann erhalten sie den oben genannten Besuch.

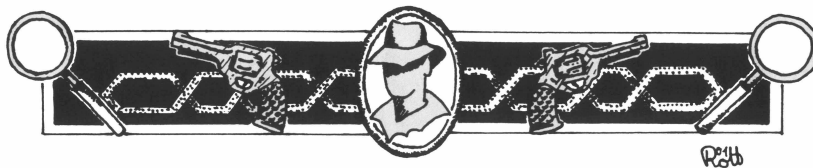
Wenn die Charaktere das Haus durch die Hintertür betreten, werden sie nicht vom MGB entdeckt, jedoch ist die Hintertür verschlossen. Das Schloss muss geknackt werden (Probe auf SCHNÜFFLER oder SCHURKE: SCHLÖSSER KNACKEN) oder die Tür muss aufgebrochen werden. Letzteres macht allerdings Krach, so dass einige Bewohner es hören könnten (für je drei Bewohner Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN mit Gruw 8). Wenn jemand den Krach hört, so wird die Polizei alarmiert, die nach etwa 20 Minuten erscheint.

Sollten sich die Charaktere von der Polizei erwischen lassen, werden sie zur Wache geschleppt und mit unangenehmen Fragen konfrontiert. Je nachdem, wie geschickt sie sich anstellen, lässt man sie wieder gehen, oder sie werden für mindestens eine Nacht festgehalten. Am nächsten Tag erfährt jedoch in beiden Fällen der MGB vom Vorfall und befasst sich näher mit den Charakteren (siehe: „Besuch des MGB“, Seite 64).

Im Hausflur

- 3 Wohnungen pro Etage, Müllers Wohnung in der 2. Etage
- Müllers Wohnungstür ist verschlossen, Probe SCHNÜFFLER oder SCHURKE: SCHLÖSSER KNACKEN mindestens 25: Es wurde schon einmal eingebrochen
- Von den Hausbewohnern können folgende Informationen erlangt werden: Müller ist am 12.08. abgereist und am 13.08 kamen Russen

Pro Etage gibt es drei Wohnungen, die alle bewohnt zu sein scheinen auch wenn einige nicht mehr ganz so bewohnbar aussehen. Müllers Wohnung befindet sich in der zweiten Etage. Die Wohnungstür ist verschlossen, wenn man den Hausmeister nicht darum bittet aufzuschließen, muss das Schloss geknackt werden (SCHNÜFFLER oder SCHURKE: SCHLÖSSER KNACKEN). Wenn dies besonders gut gelingt (Probe mindestens 25) wird man feststellen, das schon einmal jemand eingebrochen ist. Ist die Probe normal gelungen (mit 20-24) ist die Tür zwar geöffnet, aber man weiß



nicht, dass schon einmal jemand eingebrochen ist. Wird die Tür brutal aufgebrochen, so erscheint nach 20 Minuten die Polizei.

Wird ein Gespräch mit den Bewohnern gesucht, so ist festzustellen, dass sie zwar freundlich sind, aber auch zurückhaltend und ängstlich bis vorsichtig. Wenn man ihr Vertrauen gewinnt (glaubhafte Versicherung Freunde von Müller zu sein, bestechen mit Dollars oder Luxusartikeln wie Zigaretten, geglückte Probe auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT oder AUFTRETEN oder REDEKUNST: INTERVIEW oder SPION: VERTRAUENSWÜRDIGKEIT) erzählen sie Folgendes: Müller ist seit Tagen nicht mehr da, man hat ihn gesehen, wie er am 12. August mit zwei Koffern außer Haus gegangen ist, seitdem ist er verschwunden. Am 13. August kamen Russen und sind in seine Wohnung eingebrochen, verschwanden jedoch schnell, als die Polizei kam.

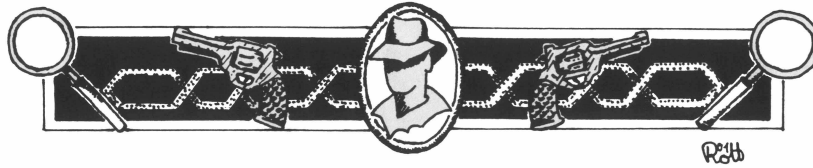
Anzumerken ist, dass die Hausbewohner mit starkem wienerischen Akzent sprechen. Das bedeutet, dass Charaktere, welche die deutsche Sprache beherrschen, es nur schwer verstehen können (Probe auf SPRACHEN: S-GRUW für alle Charaktere, die deutsch verstehen, bei missglückter Probe wird die Sprache eine Stufe schlechter verstanden, siehe auch die Marginalspalte). Das Vertrauen des Hausmeisters ist leicht zu gewinnen. Er ist sehr redselig und würde den Charakteren sogar die Wohnungstür aufschließen. Jedoch ist er auch sehr neugierig und wird die Charaktere alles Mögliche fragen: „Wo kommen sie her - woher kennen sie Müller - waren sie schon mal in Wien - wie gefällt es ihnen - was machen sie beruflich“ und Einiges mehr.

SPRACHEN auf Stufe 1:
Müller weg - seit 2 Tagen

SPRACHEN auf Stufe 2:
Alle Informationen, jedoch nur mit einigen Nachfragen und längerem Gespräch.

SPRACHEN auf Stufe 3:
Alle Informationen in kurzer Zeit





Eine leere Wohnung

- Wohnung ist unordentlich
- Müller floh nicht Hals über Kopf
- eventuell werden die Charaktere vom MGB entdeckt
- Bei der Durchsuchung der Wohnung kann Folgendes gefunden werden:
 - Bild einer Frau mit deren Adresse,
 - Adressenliste, Terminkalender und Briefe halb verbrannt im Ofen

Eine Karte der Wohnung befindet sich im Anhang bei den Kopiervorlagen.

Ein Auszug aus dem Terminkalender, ein Brief und das Adressbuch finden sich im Anhang als Handout.

Die Wohnung ist unordentlich - BILDUNG: S-GRUW geglückt: diese Wohnung hat schon mal jemand durchsucht, jedoch nur oberflächlich. (Es wird auf BILDUNG gewürfelt, da man erkennen muss, dass es sich nicht um die normale Unordnung handelt.) Bei näherer Betrachtung kann man feststellen, dass Müller nicht Hals über Kopf geflohen ist, sondern einige wenige Sachen, die man täglich braucht, mitgenommen hat.

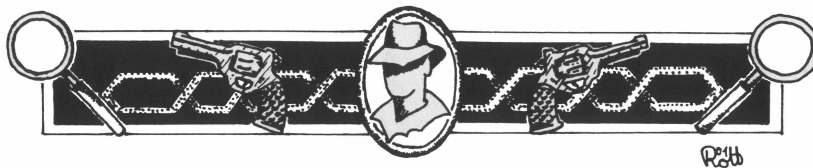
Sieht man sich in der Wohnung nur kurz um und die Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN hat geklappt, wird man Folgendes finden:

Im Schlafzimmer ein Foto einer Frau, auf dessen Rückseite ein Brief in einem Umschlag steckt. Absender ist Anna Schmidt, ihre Adresse steht auf dem Brief.

Wird die Wohnung gründlich durchsucht, findet man auf jeden Fall das Foto im Schlafzimmer. Wenn zusätzlich noch die Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN geklappt hat oder die Spieler sagen ausdrücklich, dass sie im Ofen nachschauen, werden sie im Ofen halb verbrannt ein Terminkalender, ein Adressbuch und einige Briefe finden.

Da der MGB nur kurz in der Wohnung war (es wurde bei ihrer Durchsuchung die Polizei alarmiert), haben sie nur das Foto und die Adresse von Schmidt gefunden.





Feind schaut zu

Wenn nicht darauf geachtet wird, möglichst unbemerkt zu bleiben und die Charaktere schauen sich nur kurz um, so wird eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN für die beiden Beobachter vor dem Haus fällig. Halten sich die Charaktere länger dort auf, werden sie mit Sicherheit entdeckt, wenn sie sich nicht vorsichtig verhalten.

Wenn sie darauf achten, nicht gesehen zu werden, muss eine Probe auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN konkurrierend zur Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN der MGB-Agenten gewürfelt werden (Wert: 12). Für besonders geschickte Vorgehensweise der Charaktere kann ein Bonus bis +4 auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN gegeben werden.

Das Telefon von Müllers Wohnung wird vom MGB abgehört. Sollten die Charaktere also auf die Idee kommen, von dort aus zu telefonieren, werden sie entdeckt und alle Informationen, die sie über das Telefon weitergeben, besitzt dann auch der MGB.

Wenn sie auf die eine oder andere Weise entdeckt werden, bekommen sie am nächsten Tag Besuch vom MGB (siehe Besuch des MGB, Seite 64).



Spielwerte Observierer:

VK	11
AP	80
benommen	-16 AP
bewusstlos	-32 AP
AUSWEICHEN:	11
RENNEN:	11m
SCHLEICHEN:	9
SUCHEN:	12
FAUSTSCHLAG:	11
RINGEN:	10
Schaden:	W2*9

Informationen aus den halb verbrannten Unterlagen:

Ein Teil des Terminkalenders, ein Brief und Auszüge aus dem Adressbuch finden sich im Anhang und können den Spielern als Kopie gegeben werden.

Terminkalender:

Hier sind häufige Treffen mit Kopka, Lahmann, Schmidt und Leuten mit Kürzel verzeichnet. Des weiteren finden sich Abkürzungen wie „bp“ für „Bureau Parisienne“ und Ähnliches.

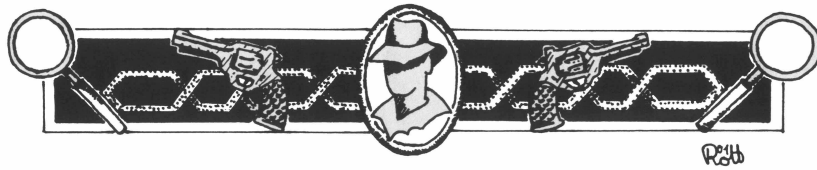
Personen aus dem Adressbuch:

Innerhalb Wiens: Gustav Lemmerhirt, Hans Stredelmair, Viktor Kopka (siehe „Wiener Bekannte“, Seite 68), sowie Ivan Markjewitsch (siehe „Ivan Markjewitsch“, Seite 50) und Anna Schmidt (siehe „Anna Schmidt“, Seite 65).

Außerhalb Wiens: Paul Burkhard, Peter Schwejk (alte persönliche Bekannte von Müller)

Personen, welche die Briefe geschrieben haben:

- Gertrud Reinhard (Adresse in Wien, diese Frau ist nicht mehr aufzufinden, denn sie wohnt jetzt in Berlin und ist verheiratet, heißt nun Gertrud Treumann)
- Viktor Kopka (Adresse ist die gleiche, wie die im Adressbuch)



-
- Joseph Lahmann (Adresse in Wien, jedoch ist es nicht seine aktuelle Adresse) (siehe „Joseph Lahmann“, Seite 66)
 - Peter Altmann (Adresse in Wien) (siehe „Wiener Bekannte“, Seite 68)
 - Einige Briefe von Lahmann und Kopka sind „codiert“, sie enthalten Floskeln die für sich keinen Sinn ergeben; die Spieler können nur dann mehr über die Briefe erfahren, wenn sie einen der beiden danach befragen.



Kapitel 2

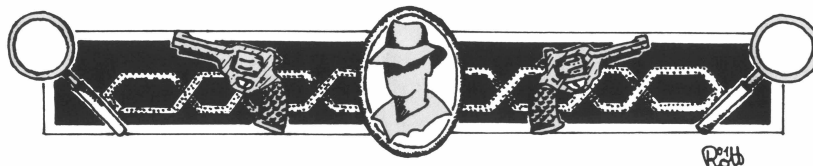
Auf unbekannten Wegen

Die Charaktere haben herausgefunden, dass Müller untergetaucht ist und vermutlich sein Haus untersucht. Nun geht es darum Näheres über das Verschwinden und natürlich auch Müllers jetzigen Aufenthaltsort zu erfahren. Es gibt einige Bekannte, die etwas über ihn wissen - die einen mehr, die anderen weniger. Die Charaktere müssen sich durchfragen, bis die richtigen Hinweise gefunden werden. Dabei werden sie auch mit Personen in Berührung kommen, die ebenfalls Müller suchen und die die Charaktere im Blick haben: Zum einen Ivan Markjewitsch, der hofft die Charaktere könnten ihm zuarbeiten. Zum anderen der MGB-Agent Anatoli Schukow, der in erster Linie daran interessiert ist, dass die Charaktere ihn nicht in seinen Ermittlungen stören.

Die hier aufgeführte Reihenfolge der Szenen ist nur eine von vielen möglichen. Je nachdem, wie die Spieler vorgehen, wird sich die Abfolge verändern. Einige Szenen können auch wegfallen.

Die Anordnungen der Szenen in Kapitel 2:

- Besuch des MGB (optional) (S. 64)
- Schlägertrupp (optional) (S. 65)
- Anna Schmidt, eine gute Freundin (S. 65)
- Joseph Lahmann, ein misstrauischer Verbündeter (S. 66)
- Ivan Markjewitsch, ein vornehmer Russe (S. 67)
- Auf dem Prater (S. 67)
- Wiener Bekannte (optional) (S. 68)
- Cafe Oriental (S. 69)
- Viktor Kopka, ein weiterer Verbündeter (optional) (S. 71)
- Geheimer Briefkasten (optional) (S. 72)
- Antonius Goldwasser, der kleine Tabakschieber (S. 73)



Besuch des MGB (optional)

Spielwerte Schukow:

VK	12
AP	90
benommen	-18 AP
bewusstlos	-36 AP

AUSWEICHEN:	12
RENNEN:	12m
SCHLEICHEN:	10
SUCHEN:	12
FAUSTSCHLAG:	12
RINGEN:	10
INTERVIEW:	11

Sprachen:

russisch	(3)
deutsch	(3)
englisch	(2)
französisch	(2)

Spielwerte Begleiter:

VK	13
AP	100
benommen	-20 AP
bewusstlos	-40 AP
AUSWEICHEN:	12
RENNEN:	12m
SCHLEICHEN:	10
SUCHEN:	11
FAUSTSCHLAG:	12
RINGEN:	14

- Erfolgt, wenn die Charaktere auffällig wurden

- MGB-Agenten befragen die Charaktere

- Im Anschluss werden sie observiert

Falls die Charaktere bei ihren bisherigen Ermittlungen - zum Beispiel in Müllers Wohnung - auffällig wurden, erhalten sie Besuch von zwei russischen Agenten. Es handelt sich um Anatoli Schukow und einen Begleiter. Sie wurden vom MGB geschickt, da man dort nicht weiß, wie die Charaktere einzuordnen sind. Bisher weiß der MGB nur, dass sie aus Frankreich kommen und irgendetwas mit Müller zu tun haben.

Bei dem Treffen wird Schukow das „Gespräch“ leiten, sein Begleiter wird vorwiegend auf die Umgebung achten und die Charaktere im Auge behalten. Schukow wird die Charaktere fragen, für wen sie arbeiten, wie oft sie schon in Wien waren und was sie mit Müller zu tun hätten. Desweiteren möchte er von ihnen wissen, ob sie Kopka kennen würden und was sie mit diesem zu tun hätten. Er wird in einem relativ freundlichen Ton sprechen. Begrüßen wird er sie zum Beispiel mit den Worten: „Meine Herren es freut mich sie zu sehen. Ich denke es gibt Einiges, was sie mir gerne erzählen wollen.“ Ab und zu wird er jedoch andeuten, dass er auch andere Möglichkeiten hat, indem er zum Beispiel sagt: „Es wäre gut für sie, wenn sie offen zu mir sind.“ Die beiden unterhalten sich zwischendurch auf einem russischen Dialekt, da sie glauben, die Charaktere könnten nicht genug russisch, um es zu verstehen.

Die Charaktere, die Russisch sprechen, haben die Möglichkeit, die Unterhaltung grob zu verstehen (Probe auf SPRACHEN: S-GRUW). Sie erfahren dann, dass sich die beiden fragen, ob die Fremden wohl Antonius Goldwasser kennen, dass sie vermuten, die Charaktere gehören nicht zur Gruppe von Kopka und Müller, dass es keinen Sinn ergeben würde, sie nach Lahmann zu fragen. Schukow erwähnt ebenfalls, dass er die Charaktere verfolgen lassen wird. Anschließend gehen die beiden wieder. Schukow sagt ihnen noch: „Es ist besser, wenn sie Wien schnellstens verlassen“. Von diesem Zeitpunkt an werden sie verfolgt. Den Verfolger können sie mit einer Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN entdecken, wenn die Probe mindestens 23 ist. Wenn sie sich absichtlich nicht normal bewegen (mal schneller, mal langsamer laufen, stehen bleiben und abrupt weiter laufen oder Ähnliches) beträgt die Zielzahl wie gewöhnlich 20.

Regeleinschub **Aktionstripel:**

Verteilen der drei Aktionen auf FAUSTSCHLAG und BLOCK im Kampf.

Aggressiver Kampfstil - Angriff mit Nachschlag:

erster Angriff mit vollem Gruw

zweiter Angriff mit halben Gruw und Tempo (12-6=) 6

Normaler Kampfstil - Angriff und Verteidigung:

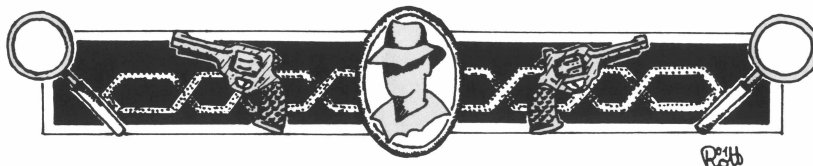
2 Aktionen in Angriff mit vollem Gruw und 1 Aktion in Block mit vollem Gruw.

Defensiver Kampfstil - vorwiegend verteidigen:

1 Aktion im Angriff mit halbem Gruw und zwei Aktionen in Block, um zwei Gegner abzuwehren, oder um zweimal zu würfeln.

Flucht - kontrollierter Rückzug:

1 Aktion in Block (voller Gruw), 2 Aktionen in RENNEN.



Schlägertrupp (optional)

- Schlägertrupp des MGB zur Einschüchterung

Nachdem das Gespräch zwischen den Charakteren und Schukow stattfand, wird er seinen Schlägern Bescheid geben, die er für unliebsame Personen in Bereitschaft hält. Gegen Abend, wenn die Gelegenheit günstig ist, greift dieser Schlägertrupp die Gruppe an. Eine gute Gelegenheit bietet sich zum Beispiel wenn sich die Charaktere auf kleinen Straßen oder unübersichtlichen Plätzen mit wenig Passanten befinden. Die Zahl der Schläger ist so groß, wie die Anzahl an Charakteren. Die Schläger erhielten von Schukow den Auftrag, die Charaktere einzuschüchtern. Er will dadurch erreichen, das sie sich aus der Sache heraushalten.

Aus diesem Grund haben die Schläger die Anweisung den Charakteren durchaus Schmerzen zuzufügen, ihnen aber vor allem Angst einzujagen. Sie hören also auf, wenn ihre Opfer starke Blessuren davongetragen haben, oder sich nicht mehr wehren. Am Ende wird den Charakteren auf französischer Sprache mit starkem russischen Akzent gesagt: „Es ist besser, wenn ihr Wien so bald wie möglich verlasst.“ (Die französische Sprache wird gewählt, damit zufällige Beobachter es nicht verstehen können.) Um was es eigentlich geht, wissen die Schläger nicht, denn angeheuerten Schergen muss man nicht alles erzählen. Sie wissen nur, dass die Charaktere Schukow stören und deswegen Wien verlassen sollen.

Sollten sich die Charaktere als die Stärkeren erweisen, werden die Schläger mürrisch von dannen ziehen. Bei nächster Gelegenheit werden sie es jedoch mit zwei zusätzlichen Leuten noch einmal versuchen.

Wird einer der Schläger von den Charakteren verhört, so wird er sagen, sie sollten besser die Finger von der Sache lassen, sonst würde es böse für sie enden. Bei guter Probe (AUFTRETEN oder PRIVATDETEKTIV: VERHÖREN über 25) und gutem Rollenspiel wird er noch sagen, dass eine mächtige Organisation hinter ihm stehe. Mehr ist aus ihm nicht herauszuholen. Anzumerken ist, dass nur einer der Schläger französisch beherrscht, und dies auch nur sehr schlecht (Sprachstufe 1). Ein Verhör sollte also auf russisch stattfinden, denn mit französisch ist die Verständigung zu schlecht.

An den folgenden Tagen versucht ebenfalls ein Schlägertrupp (evtl. mit zwei Mann Verstärkung) die Charaktere anzugreifen. Dann begnügen sie sich aber damit, ihnen Angst einzujagen: Sie lassen die Charaktere entkommen, falls diese sich entschließen ihr Heil in der Flucht zu suchen. Die Schläger rufen ihnen dann aber noch auf französisch mit russischem Akzent hinterher: „Verschwindet aus Wien!“

Anna Schmidt, eine gute Freundin

- Sie weiß, dass sich Müller oft mit Lahmann und Kopka traf
- Möglicherweise kann sie die Charaktere unterstützen

Anna Schmidt ist eine zierliche Frau Ende 20. Manchem erscheint sie leicht beeinflussbar, doch hat sie einen starken Willen. Wenn sie sich einmal etwas in den Kopf gesetzt hat, so wird sie auch versuchen, es durchzuführen. Anna Schmidt kam nach dem Krieg nach Wien und hatte dort erst einige Schwierigkeiten sich zurechtzufinden. Dann lernte sie Müller kennen, der ihr half, ihre Probleme mit den Behörden und dem

Spielwerte Schläger:

VK	12
AP	90
benommen	-18 AP
bewusstlos	-36 AP

AUSWEICHEN:	11
RENNEN:	11m
SCHLEICHEN:	9
SUCHEN:	10
FAUSTSCHLAG:	14
BLOCK:	15
RINGEN:	12

Schaden: W2+1*9

Sprachen:

russisch	(3)
deutsch	(1)
französisch	(1)

Benommenheit:

Bei 20%-40% des AP-Maximums, Probe auf PHYSISCHE RESISTENZ: 30 und mehr: kein Effekt

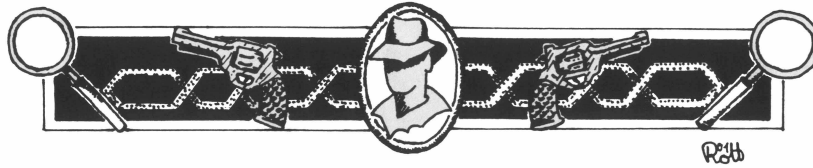
20 und mehr: eine Runde benommen

weniger als 20: zwei Runden benommen

Patzer: drei Runden benommen

Bewusstlosigkeit:

Bei 40% oder mehr des AP-Maximums, nach Spielleiter-Entscheid etwa 3 min.



täglichen Leben (insbesondere dem Besorgen von Waren) zu bewältigen. Sie arbeitet nun als Schreibkraft der Stadtverwaltung.

Ende 20, relativ klein und zierlich, schwarzes Haar und dunkle Augen. Besuchen die Charaktere Anna Schmidt, so werden sie feststellen, dass sie ein wenig unsicher und sehr vorsichtig ist. Sie ist etwas ängstlich, da sie am 13.08. vom MGB verhört wurde. Von den ganzen Verbindungen Müllers zu den verschiedenen Geheimbünden weiß sie nichts.

Listengrade:
 BEWEGUNG: 2
 BILDUNG: 2
 HANDWERK: 1
 SINNESSCHÄRFE: 3
 SPRACHEN: 4
 STÄRKE: 1
 VITALITÄT: 3
 REDEKUNST: 2
 MILIEU: 2
 (VERWALTUNG)
 JOURNALISMUS: 2
 Sprachen:
 deutsch (3)
 englisch (2)
 französisch (1)

Sie ist die Freundin von Müller und kann erzählen, dass er sich oft mit Lahmann und Kopka traf. Sie ist darüber sehr ärgerlich, da sie bei den Treffen niemals dabei sein durfte. Wo die drei sich getroffen haben oder worüber gesprochen wurde weiß sie nicht. Sie vermutet aber, dass es etwas Politisches oder Illegales war. Sie weiß auch, dass Müller immer viele Sachen besorgen konnte, die nicht normal erhältlich waren. Er hatte wohl sehr gute Kontakte zu Schiebern. Auch wenn sie in die Geschäfte von Müller nicht verwickelt war, würde sie Einiges für seine Entdeckung tun, falls man sie darum bittet (und falls sie Vertrauen zu den Charakteren hat), denn sie macht sich Sorgen um den Verbleib ihres Geliebten. Ihr Vorteil ist, dass sie sich in Wien gut auskennt und die Charaktere können mit Sicherheit davon ausgehen, dass sie kein doppeltes Spiel spielt. Sie kann sowohl unauffällig bei den Behörden nachfragen als auch Hinweise geben, wo man Leute findet, die unauffällig Informationen besorgen können. Doch wird sie sich selbst nicht in diese Kreise begeben wollen. Sie kennt die aktuelle Adresse von Gustav Lemmerhirt, Joseph Lahmann und von Viktor Kopka, sie weiß jedoch nicht, dass letzterer im Cafe Oriental untergetaucht ist.

Joseph Lahmann, ein misstrauischer Verbündeter

Anfang 40, dunkelblonde Haare, schwächliche Gestalt, Erscheinungsbild eines typischen Buchhalters

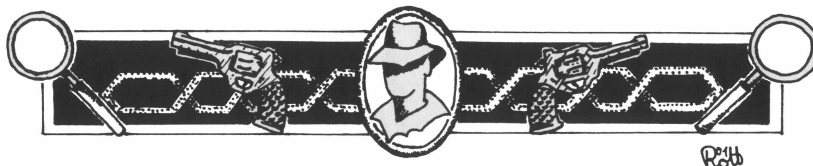
- Charaktere kommen persönlich vorbei: Verabredung im Cafe Oriental
- Charaktere rufen an: Lahmann bittet sie vorbeizukommen, jedoch ist dann seine Wohnung durchwühlt und Lahmann verschwunden

Listengrade:
 BEWEGUNG: 2
 BILDUNG: 3
 HANDWERK: 1
 SINNESSCHÄRFE: 3
 SPRACHEN: 5
 STÄRKE: 1
 VITALITÄT: 2
 HEHLER: 2
 FEUERWAFFEN: 1
 OFFIZIER: 1
 Sprachen:
 deutsch (3)
 englisch (3)
 französisch (3)
 russisch (2)

Joseph Lahman ist ein Mann von schwächlicher Gestalt und etwa 40 Jahren. Der gebürtige Wiener hat dunkelblondes, liches Haar. Während des Krieges begann er, die Widerstandsbewegung zu unterstützen; auf diese Weise lernte er Müller und Kopka kennen. Nach dem Krieg wollte er sich erst wieder in sein normales Leben zurückziehen, beschloss dann aber mit Müller und Kopka weiter im „politischen Untergrund“ mitzumischen.

Haben die Charaktere nicht seine aktuelle Adresse von Anna Schmidt erfahren, sondern nur die Informationen von den Briefen aus Müllers Wohnung, so stehen sie vor einem stark zerstörtem Haus im Schieberviertel. (Wenn sie Pech haben werden sie in der Gegend noch überfallen.) Die Bewohner sind zumeist erst nach dem Krieg oder am Ende des Krieges eingezogen. Hören sich die Charaktere um, finden sie bei einer geglückten Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN jemanden, der Lahmann noch kennt und ihnen sagt, dass er im Februar 1945 ausgezogen ist.

Kommen die Charaktere bei Lahmann persönlich vorbei, werden sie feststellen, dass er sehr misstrauisch ist. Er fragt sie nach Name und Adresse. Erringen sie sein Vertrauen, so wird er sich mit ihnen am Abend um 18.00 im Cafe Oriental treffen



(siehe dann „Cafe Oriental - Treffen mit Lahmann“, Seite 70). Im Anschluss an das Gespräch wird er Name und Adresse überprüfen, wurde er angelogen, so erscheint er nicht zum Treffpunkt.

Rufen die Charaktere ihn an, fragt er ebenfalls nach Name und Adresse und wird ihnen vorschlagen, sie mögen bei ihm vorbei kommen und dann das Gespräch schnell beenden. (Er befürchtete nämlich abgehört zu werden, womit er sogar recht hat.) Wenn die Charaktere dann zu seiner Wohnung kommen, ist die Tür nicht verschlossen, die Wohnung durchwühlt und Lahmann verschwunden. Haben sie ihm am Telefon das Hotel gesagt, in dem sie untergekommen sind, so wird er ihnen eine Nachricht zukommen lassen, sie mögen in das Cafe Oriental gehen und dem Wirt einen schönen Gruß von ihm bestellen, dann wird man ihnen vielleicht weiter helfen (siehe „Cafe Oriental - Ein weiterer Verbündeter“, Seite 71). Jedoch weiß dann auch der MGB die Adresse der Charaktere, und man wird sich am nächsten Tag mit ihnen beschäftigen (siehe „Besuch des MGB“, Seite 64). Lahmann selbst wird aus Wien fliehen und die Charaktere werden ihn nicht mehr sehen.

Ivan Markjewitsch, ein vornehmer Russe

- eventuell erkennen die Charaktere ihn aus dem Hotel wieder
- beim Besuch erzählt er nicht viel, schickt anschließend eine Nachricht ins Hotel

Markjewitsch können sie erst abends ab 18.00 Uhr in seiner Wohnung treffen (Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN - diese Probe kann auch schon gleich in der Halle verlangt werden, ohne den Spielern bei Erfolg etwas mitzuteilen) sowie eine Probe auf BILDUNG: ERINNERN geklappt: Sie haben ihn schon im Hotel gesehen, auch wenn er sie noch nicht angesprochen hat; sollte er sie angesprochen haben, erkennen sie ihn auf jeden Fall wieder). Markjewitsch wird ihnen erzählen, dass er seit Längerem mit Müller befreundet ist. Über alles Weitere will er sich nicht äußern. Er schickt ihnen aber anschließend eine Nachricht ins Hotel, in der er sie um ein Treffen bittet - am nächsten Tag um 10.00 Uhr morgens am Riesenrad auf dem Prater. Sie sollten darauf achten, dass sie nicht verfolgt würden.

Markjewitsch weiß von Müllers Verschwinden und vermutet, dass er sich irgendwo in Wien versteckt hält. Müller erzählte ihm von einem Treffen mit dem „Bureau Parisienne“; deswegen hofft Markjewitsch, dass ihn die Charaktere auf die Spur von Müller bringen oder dass er sich bei ihnen meldet. Zu Goldwasser hat er ein schlechtes Verhältnis und als er jemanden vorbeigeschickt hatte, der sich nach Müller erkundigen sollte, hat sich dieser verplappert. Daher wusste Goldwasser, dass er von Markjewitsch geschickt wurde - somit hat er keine Informationen von Goldwasser erhalten.

Anfang 60, mittelgroß, stattliche Figur, graue Haare, graublaue Augen, vornehme Erscheinung

Listengrade:

BEWEGUNG:	2
BILDUNG:	3
HANDWERK:	1
SINNESSCHÄRFE:	3
SPRACHEN:	6
STÄRKE:	1
VITALITÄT:	2
REDEKUNST:	4
FEUERWAFFEN:	1
MILIEU:	3
(VERWALTUNG)	
GLÜCKSRITTER	1

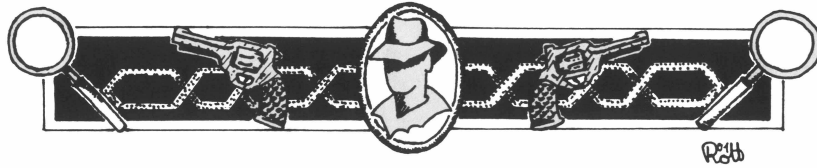
Sprachen:

russisch	(3)
deutsch	(3)
englisch	(3)
französisch	(2)
italienisch	(2)

Auf dem Prater

- Treffen auf dem Riesenrad beim Prater
- Hinweis auf Goldwasser

Hier herrscht reger Betrieb, es ist für die Charaktere ein Leichtes, mögliche Verfolger abzuschütteln. Verfolgt werden sie jedoch nur, wenn das Gespräch mit dem MGB



schon stattfand. Sollte es ihnen nicht gelungen sein ihre Verfolger abzuschütteln oder haben sie nicht bemerkt, dass sie verfolgt werden, werden die MGB-Agenten auf Markjewitsch aufmerksam, was für den weiteren Verlauf der Geschichte vielleicht noch wichtig sein kann.



In der Nähe des Riesenrades kommt Markjewitsch auf sie zu. Er erzählt ihnen Folgendes: „alter Freund von Müller - einige Leute, die er gelinkt hat, sind hinter ihm her (Markjewitsch gibt sich ahnungslos, was der Grund dafür sein könnte) - er hält sich vermutlich irgendwo versteckt - fragen sie Goldwasser, einen kleinen Tabakschieber, aber erwähnen sie nicht meinen Namen, denn er misstraut mir - ich habe die Möglichkeit sie und Müller unauffällig aus Wien herauszuschaffen - wir treffen uns in der Nacht bei der Georgsbrücke. (im Schiebertviertel)“ Falls das Treffen am 17.08. stattfindet und der MGB wurde auf die Charaktere aufmerksam: „Umgehen sie Kontrollen, denn sonst werden sie festgehalten.“ Ab diesem Zeitpunkt hat die russische Militärpolizei die Absicht, die Charaktere festzunehmen und zu verhören.

Wiener Bekannte (optional)

Je nach Geschmack des Spielleiters können auch noch weitere Charaktere auftreten.

Gustav Lemmerhirt (40 J.)

Er kennt Müller privat, weiß auch, dass er mit Stredelmair Lahmann, Kopka und Schmidt befreundet ist. Ansonsten weiß er nichts.

Hans Stredelmair (45 J.)

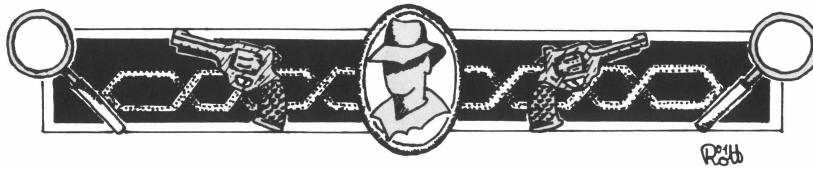
Er weiß genauso viel über Müller wie Lemmerhirt. Er kennt auch Antonius Goldwasser, weiß aber nicht, dass dieser ein gemeinsamer Bekannter von ihm und Müller ist. Zudem möchte er die Bekanntschaft auch ungern preisgeben, da sonst seine Aktivitäten im Schiebermilieu bekannt werden könnten.

Viktor Kopka

Er ist nicht in seiner Wohnung anzutreffen. Wenn die Nachbarn befragt werden, werden sie sagen, dass er am 13. August abgereist ist. (Er befindet sich zur Zeit im Cafe Oriental, siehe „Cafe Oriental - Ein weiterer Verbündeter“, Seite 71.)

Peter Altmann

Er ist nicht mehr aufzufinden; werden die Nachbarn gefragt, erzählen sie, dass er im Krieg gefallen ist.



Cafe Oriental

- Das Cafe wird vom MGB bewacht
- Die Gäste beäugen alle Fremden misstrauisch

Das Cafe wird genau wie die Wohnung von zwei Angehörigen des MGB beobachtet. Diese hoffen auf das Erscheinen von Müller. (Zielzahl für SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, bzw. für SINNESSCHÄRFE: SUCHEN, falls sich ein Charakter umsieht: 25.)

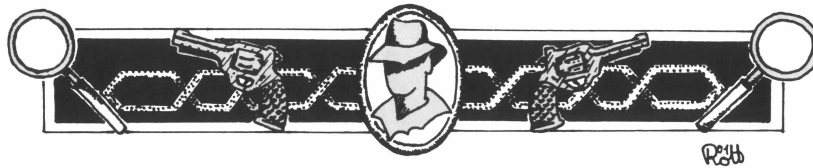
In den Innenraum des Cafes fällt Licht durch zwei großen Scheiben, von denen eine gesprungen ist. Der Innenraum sieht traurig aus: diverse alte, zusammengeflackte Tische und Stühle stehen im Schankraum, die stuckverzierte, rissige Decke und die fehlenden Bilder an den Wänden (man erkennt helle Flecken auf der angegrauten Wand) zeugen davon, dass das Lokal schon bessere Tage gesehen hat.

In der Regel wird das Cafe nur von einheimischen (Stamm-)Gästen besucht, die sich hier zum Meinungsaustausch treffen, jedoch auch um Schwarzmarktkontakte zu pflegen. Dieses vermuten auch die Behörden, weswegen in unregelmäßigen Abständen Razzien anberaumt werden - bisher konnte dieser Verdacht jedoch noch nicht nachgewiesen werden. Fremde werden zunächst misstrauisch beäugt und belauscht. Der Wirt wird vorsichtig versuchen herauszufinden, wer diese Fremden sind und was sie vorhaben.

Serviert wird hier Muckefuck (Ersatzkaffe), Schnaps, Wein und Bier und abends zusätzlich entweder Steckrübeneintopf, Kartoffeleintopf oder Bohneneintopf (ohne Speck).



Eine Karte des Cafes befindet sich im Anhang bei den Kopiervorlagen.



Treffen mit Lahmann

Aktionstripel bei BEWEGUNG: RENNEN Unter Rennen stehen immer die zurückgelegten Meter pro Aktion. Die Aktionen, die in BEWEGUNG: RENNEN gesteckt werden, werden zusammengezählt. So erhält man die zurückgelegte Strecke pro Runde. Liste BEWEGUNG auf Grad 2: 11 m pro Aktion Rennen. Bei einer Aktion kommt der Charakter in einer Runde 11 m weit, bei 2 Aktionen 22 m und wenn alle 3 Aktionen in Rennen gesteckt werden 33m.

- Der Wirt bittet sie zum Hinterausgang
- Lahmann erzählt von Müllers Verschwinden, Hinweis auf Antonius Goldwasser
- Vier Russen überfallen sie

Es ist 18.00 Uhr und die Charaktere warten in dem Cafe. Der Wirt kommt auf sie zu und befragt sie über ihre Verbindung zu Lahmann und Müller. Wenn er die Charaktere für vertrauenswürdig hält, bittet er sie, sie mögen etwas warten und verschwindet in der Küche. Nach einiger Zeit kommt er wieder heraus und sagt, dass Lahmann draußen auf sie warte. Der Wirt geleitet sie zu einem Gang neben der Theke und bittet sie, durch die Tür am Ende des Ganges zugehen, dann träfen sie Lahmann. Gehen sie durch diese Tür, so gelangen sie auf den Hinterhof des Cafes. Dort ist zunächst niemand zu sehen, dann kommt eine Gestalt auf sie zu und sie erkennen Lahmann. Er wirkt ein wenig nervös. Nachdem er die Charaktere noch einmal gemustert hat, erzählt er ihnen Folgendes: „Müller seit Tagen verschwunden - Russen befragten mich - Kopka auch verschwunden - Müller hatte Kontakte zu Schiebern - fragte Antonius Goldwasser.“

Am Ende der Unterhaltung schleichen sich vier Russen an. Es handelt sich um die zwei Wachen des Cafes und um die abgelöste Wache (um 18.00 war Wachwechsel), die noch vor Ort geblieben sind, weil sie etwas Verdächtiges bemerkt haben. Falls jemand auf die Umgebung achtet, darf auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN gewürfelt werden, ansonsten auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, die Zielzahl ist 23.

Werden die anschleichenden Russen entdeckt, stürmen sie sofort los. Jedoch haben die Charaktere dann einen größeren Vorsprung. Ansonsten werden die Charaktere von den anstürmenden Russen überrascht, der Abstand ist jedoch groß genug, so dass die Charaktere die Gelegenheit haben, zu entkommen. Da es über unwegsames Gelände geht, muss für jede Runde Laufen ein S-GRUW BEWEGUNG gewürfelt werden. Bei einem Misserfolg kommt man nur so weit, als würden lediglich 2 Aktionen in BEWEGUNG: RENNEN gesteckt werden, bei einem Patzer fällt man hin. Der Vorsprung vor den Russen beträgt 30m, wenn sie vorher entdeckt wurden sogar 40m. Wenn die Charaktere zum zweiten Mal um eine Mauerecke gerannt sind oder eine große Straße erreichen, während der Abstand zu den Verfolgern noch mindestens 20m beträgt, geben die Russen die Verfolgung auf. Lahmann wird dank seiner Ortskenntnisse entkommen und dann aus Wien fliehen, die Charaktere werden ihn nicht wiedersehen.

Sollte eine der Wachen einen Charakter festhalten können (Probe auf STÄRKE: RINGEN), wird er mitgeschleppt und bis zum nächsten Morgen vom MGB verhört. Das Verhör wird folgendermaßen ablaufen: Durch ständige Fragerei von mehreren Personen soll der Gefangene müde gemacht werden. Dabei wollen die Verhörer wissen, warum der Charakter beim Cafe herum geschlichen ist und mit wem und warum er sich dort getroffen hat. (Wurf auf AUFTRETEN: VERHÖREN mit Wert 12 gegen BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ.)

STÄRKE: RINGEN

Erstmalig festhalten:

3 Aktionen für vollen Gruw konkurrierend zu AUSWEICHEN oder RINGEN des Verteidigers
Weiterhin festhalten:

1 Aktion für vollen Gruw

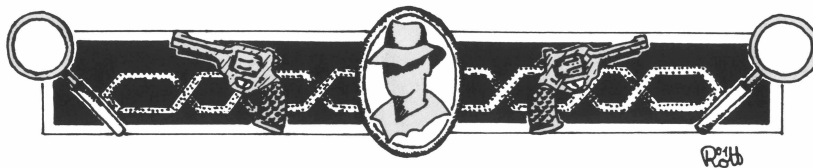
Befreien:

3 Aktionen für vollen Gruw

Bewegungsmodus:

der Festhaltende: +5 für Angriffe gegen den Festgehaltenen

der Festgehaltene: -2 auf alle Bewegungsfertigkeiten



Viktor Kopka, ein weiterer Verbündeter (optional)

- Treffen mit Kopka
- Er erzählt von Müllers Verschwinden, Hinweis auf Antonius Goldwasser

Viktor Kopka ist ein Endvierziger mit dunklen Haaren, in denen die ersten grauen Strähnen zu sehen sind. Er trägt einen gepflegten Oberlippenbart und fällt aufgrund seiner strahlend blauen Augen auf. Er ist der Sohn einer ehemals wohlhabenden Familie aus Ungarn, die während des ersten Weltkrieges viel von ihrem Vermögen verlor. Nach dem ersten Weltkrieg kam er nach Wien und arbeitete als Sekretär. Aufgrund einer Verletzung aus dem zweiten Weltkrieg hat er ein steifes Bein. Während der deutschen Besatzung gründete er mit Müller eine Widerstandsbewegung, der sich Joseph Lahmann anschloss. Nach dem Krieg führte er diese Arbeit mit den Beiden fort. Sein Geld verdient er in diesen Tagen als Violinist in einem Restaurant für ausländische Gäste.

Wenn die Charaktere dem Wirt gegenüber glaubhaft machen, dass sie Freunde von Müller sind (Liste REDEKUNST: BELABERN oder AUFTRETEN: BEEINDRUCKEN), wird er sie bitten ein wenig zu warten. Er geht dann die Treppe ins obere Stockwerk hinauf, kommt nach ca. einer Minute zurück und bittet die Charaktere zu einem Treffen mit Viktor Kopka in den oberen Stock. Er geleitet sie noch bis zur Zimmertür und geht dann wieder nach unten. Treten die Charaktere ein, sehen sie Kopka in seinem kleinen Zimmer mit Tisch einigen Stühlen und einem Schrank (offensichtlich nicht das einzige Zimmer, das Kopka hier bewohnt, denn es fehlt das Bett). Kopka erzählt ihnen Folgendes: „Müller seit Tagen weg - Russen befragten mich - Müller hatte Kontakte zu Schiebern, vielleicht hat er sich dort versteckt - fragt Antonius Goldwasser.“

Ende 40, dunkle Haare, graue Strähnen, strahlend blaue Augen, Oberlippenbart. Durchschnittlicher Körper; steifes Bein.

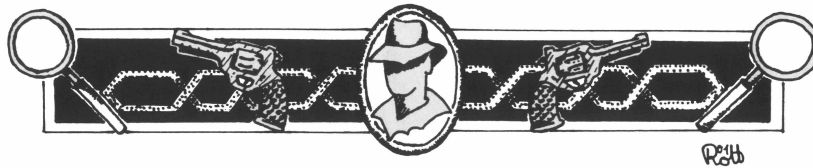
Listengrade:

BEWEGUNG:	3
BILDUNG:	3
HANDWERK:	1
SINNESSCHÄRFE:	3
SPRACHEN:	9
STÄRKE:	1
VITALITÄT:	2
FEUERWAFFEN:	1
REDEKUNST:	2
SCHURKE:	2

Sprachen:

ungarisch	(3)
deutsch	(4)
englisch	(3)
französisch	(3)
italienisch	(2)
russisch	(2)
lateinisch	(2)





Geheimer Briefkasten (optional)

- Möglichkeit, um an Informationen zu gelangen



Falls die Spieler nicht mehr weiterkommen, gibt es die Möglichkeit ihre Vorgesetzten bzw. Informanten vor Ort über einen geheimen Briefkasten zu befragen. Bei diesem geheimen Briefkasten handelt es sich um eine ungeleerte Mülltonne, die sich auf dem Prater in einer unübersichtlichen Ecke in der Nähe einer Latrine befindet. Die Informationen, die die Spieler mit Hilfe des Briefkastens erhalten könnten, könnten statt dessen auch von Markjewitsch kommen, falls sie nicht weiterkommen und den geheimen Briefkasten nicht effektiv nutzen. Markjewitsch hat ein Interesse daran, dass Müller gefunden wird, ohne dass er selber aktiv werden muss.

Wird der Briefkasten geleert oder befüllt, muss eine Probe auf SPION: GEHEIMAKTION abgelegt werden. Ist die Probe gelungen, so war die Aktion heimlich genug und niemand hat etwas bemerkt. Bei misslungener Probe wird für drei Nichtspielercharaktere (NSC) eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN gewürfelt um festzustellen, ob die Handlung bemerkt wurde. (Beliebige Passanten haben bei SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN einen Wert von 8). Falls jemand etwas bemerkt hat, wird derjenige die Behörden informieren und ab sofort wird der Briefkasten bewacht. Es können dann keine Informationen mehr abgerufen werden und die Charaktere laufen Gefahr verhaftet zu werden, falls sie sich dort wieder blicken lassen.

Informationen am nächsten Tag im Briefkasten:

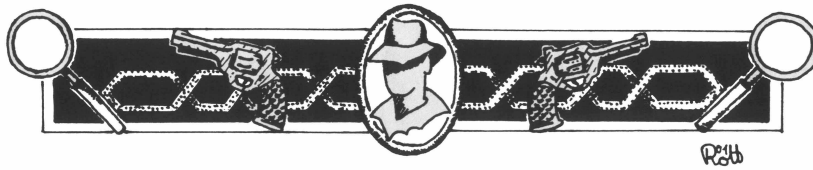
Die Antworten hängen natürlich davon ab, wonach die Charaktere gefragt haben. Müller hat zusammen mit Kopka und Lahmann gearbeitet. Adresse und Telefonnummer werden mitgeliefert, andere Informationen dauern länger.

Informationen über andere Personen: Sollte nach anderen Personen gefragt worden sein (z.B. Lemmerhirt, Stredelmair, Schmidt, Markjewitsch), so gibt es die Adresse und die Telefonnummer; von Altmann die Information, dass er im Krieg gefallen ist; über Gertrud Reinhard keine Information.

Informationen am übernächsten Tag im Briefkasten:

Treffpunkt der Gruppe Müller-Kopka-Lahmann ist das Cafe Oriental. Müller hatte in der Kriegszeit Kontakte zum Wiener Untergrund und heutzutage wahrscheinlich noch Kontakt zum Schiebermilieu.

Falls Informationen über Stredelmair gewünscht wurden, so wird berichtet, dass er Kontakte zum Schiebermilieu hat.



Antonius Goldwasser, ein kleiner Tabakschieber

- Haus am Rande des Schieberviertels
- Informationen erst nach Überredung, Bestechung oder Verhör
- Er kennt den möglichen Aufenthaltsort von Müller

Antonius Goldwasser wohnt am Rande des Schieberviertels in einem leicht zerstörten Haus. Über einen dunklen Hausflur kommt man zu seiner Wohnung, die relativ groß ist und einen von den Charakteren nicht zu entdeckenden Eingang zu einem geheimen Keller hat.

Wenn die Charaktere schon am 15.08. zu ihm gehen, treffen sie nur die Haushälterin, die ihnen sagt, er sei erst am nächsten Tag zu erreichen. Sie wird neugierig fragen, um was es gehe. Ab dem 16.08. können sie ihn treffen.

Kommen sie von Kopka oder Lahmann, so wird er versuchen einen kleinen Vorteil für sich herauszuziehen bevor er mit der Information herausrückt. Ansonsten müssen sie erst sein Vertrauen gewinnen (Probe auf REDEKUNST: BELABERN geklappt, erschwerte Probe auf eine andere Überredungsfertigkeit geklappt, glaubhafte Versicherung Verbündete von Müller zu sein oder Erwähnung des „Bureau Parisienne“). Natürlich können sie ihn auch verhören oder die Informationen einfach kaufen.

Wenn sie von Kopka bzw. Lahmann kommen und ihm nichts bieten, oder sie haben sein Vertrauen nicht gewonnen und bieten ihm zuwenig, so wird er bloß die Information geben, dass Müller Kontakt zu Schiebern aufgenommen hat und sich im Schieberviertel versteckt hält. Zudem der Hinweis, dass Waffen mitgenommen werden sollten, da es im Schieberviertel gefährlich ist, dafür sind die Kontrollen nicht zu streng.

Die Charaktere erhalten folgende weitere Informationen, wenn sie von Kopka bzw. Lahmann kommen oder sein Vertrauen gewonnen haben und ihm Etwas geboten haben (20 \$ oder Kontakte). Sie können diese Informationen ebenfalls erhalten, wenn sie Goldwasser nicht unsympathisch sind und genug Geld geboten haben (100 \$):

Müller hält sich im Schieberviertel versteckt und bereitet seine Flucht aus Wien vor. Er befinde sich in einer Lagerhalle in der Nähe eines Kanals. In welcher genau ist ihm nicht bekannt. Wenn sie dorthin gehen sollten sie Waffen mitnehmen.

Wenn ein Verhör stattfand (Probe auf SCHNÜFFLER oder AUFTRETEN: VERHÖREN, jedoch sollte dieses Ergebnis nur Anhaltspunkt sein, und nicht das Rollenspiel ersetzen) erhalten sie auch nur die eingeschränkten Informationen, jedoch ohne den Hinweis, dass Waffen mitgenommen werden sollten. Bei besonders rabiater Vorgehensweise erhalten sie auch die restlichen Informationen. Anschließend wird Goldwasser jedoch die Schieber warnen, die in der Lagerhalle sind (obwohl er sie eigentlich nicht leiden kann). Das bedeutet, dass sie vorgewarnt sind und eine Falle für die Charakter vorbereiten (Kapitel 3: Die Falle, Seite 80).

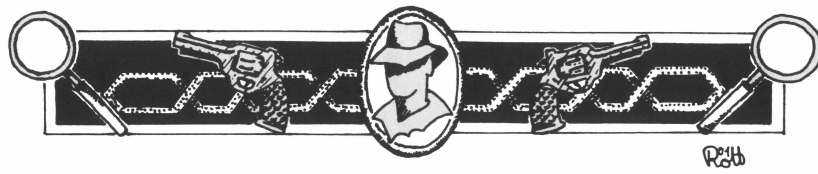
Mitte 50, klein und schwächlich mit schwarzen Haaren und braunen Augen, auffällig unauffällige Erscheinung.

Listengrade:

BEWEGUNG:	2
BILDUNG:	1
HANDWERK:	2
SINNESSCHÄRFE:	4
SPRACHEN:	4
STÄRKE:	1
VITALITÄT:	4
REDEKUNST:	2
HEHLER:	5
SCHURKE:	2

Sprachen:

deutsch	(3)
englisch	(3)
französisch	(2)
russisch	(2)



Kapitel 3

In zwielichtigen Gefilden

Der ungefähre Aufenthalt von Müller sollte den Charakteren nun bekannt sein: eine Lagerhalle im Schieberviertel. Nach einer kürzeren oder längeren Suche werden sie Müllers Versteck finden. Dabei wird eine Partei ins Spiel kommen, mit der vorher wahrscheinlich noch niemand gerechnet hat: der amerikanische Geheimdienst CIC. Es wird höchstwahrscheinlich zu einer Konfrontation kommen, die auf einen Kampf hinausläuft. Durch eine geschickte Vorgehensweise ist dieser Kampf möglicherweise zu verhindern, womit aber nicht zu rechnen ist. In diesem Kampf fällt dann die grundlegende Entscheidung über Erfolg oder Versagen der Mission.

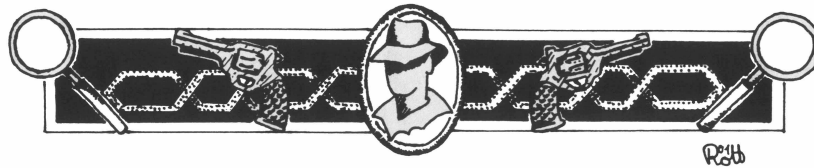
Die Anordnungen der Szenen in Kapitel 3:

- Auf der Suche (optional) (S. 75)
- Die Lagerhallen am Kanal (S. 76)
- Gustav Kreutzmeier, ein Schieberboss (S. 77)
- Ort der Entscheidung (S. 77)
- Die Falle (optional) (S. 80)
- Showdown oder das letzte Gefecht (S. 81)
- Müllers Flucht (S. 83)

Auf der Suche (optional)

- Schwierige, langwierige Nachforschungen
- Möglichkeit des Scheiterns

Wenn die Charaktere von Goldwasser keine Informationen erhalten haben, so müssen sie sich selber im Schieberviertel umsehen. Dass Müller untergetaucht ist oder von zwielichtigen Personen gefangengehalten wird, sollten sie schon erfahren haben. Dass man brisante Informationen im Schieberviertel bekommen kann, sollte auch klar sein.



Durch Nachforschen im Schieberviertel oder Beobachten von geheimen Warenanlieferungen können die Charaktere Informationen erhalten, die sie auf die drei Lagerhallen oder direkt zu dem Schieber Gustav Kreutzmeier (siehe „Ort der Entscheidung“, Seite 77) und der richtigen Halle führen. Ebenso können die Charaktere durch den Versuch, selbst als Interessent von Fluchtwegen, Verstecken oder Ähnlichem aufzutreten oder durch andere kluge Ideen auf die richtige Fährte gelangen.

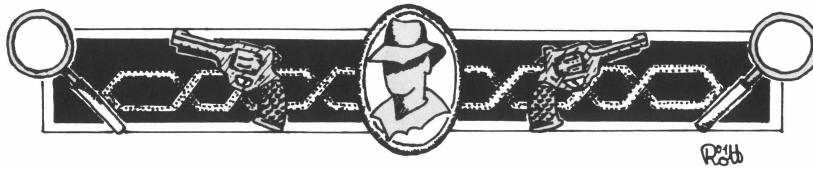
Diese Nachforschungen sind jedoch schwierig und zeitraubend. Natürlich kann es passieren, dass die Charaktere zu spät an die wichtigen Informationen kommen (Müller ist dann schon verschwunden) oder sie gar nicht erlangen. Dann sind sie leider gescheitert.

Die Lagerhallen am Kanal

- Drei Lagerhallen kommen in Frage
- Die erste: tagsüber kein Betrieb, nachts eventuell Betrieb
- Die zweite: tagsüber Betrieb, nachts siehe Szene „Ort der Entscheidung“
- Die dritte: tagsüber Betrieb, nachts fährt ein LKW vor

Am Kanal gibt es drei Lagerhallen, die in Frage kommen:

- (1) Die erste Halle hat vorne ein großes Tor und einen Seiteneingang; beide Zugänge sind verschlossen. Tagsüber herrscht kein Betrieb. In der Nacht kommt um ca. 23.00 Uhr mit 50%-iger Wahrscheinlichkeit (1-10 auf einem W20) ein Kleintransporter, die Seitentür wird aufgeschlossen und zwei Personen tragen eine Kiste heraus, dann herrscht wieder Ruhe.
- (2) Die zweite Lagerhalle hat vorne ein großes Tor und zusätzlich eine Fronttür. Tagsüber herrscht reger Betrieb. Wenn die Charaktere einen der Arbeiter ansprechen, wird er unfreundlich und mit Misstrauen reagieren, der Vorarbeiter (es handelt sich um Kreutzmeier, den Chef der hier ansässigen Schieber) wird sich schnell einschalten und sie unwirsch vertreiben, notfalls mit Gewalt. Was des Nachts passiert, kann man in der folgenden Szene „Ort der Entscheidung“ nachlesen, denn hier handelt es sich um die richtige Halle.
- (3) Die dritte Halle hat vorne ein großes Tor, ebenfalls eine Fronttür und einen Hinterausgang. Tagsüber herrscht reger Betrieb, die Arbeiter und Vorarbeiter sind genauso unfreundlich wie die bei der zweiten Halle. Nachts zwischen 21.00 und 23.00 Uhr werden hier von fünf Personen einige Kisten hinaus geschleppt und auf Lastwagen verladen, wobei einer der fünf immer die Umgebung im Auge behält. Wenn die Männer die Charaktere entdecken, werden sie die Tür schließen und versuchen zu fliehen. Es handelt sich um eine ganz normale Schieberbande, die Angst hat, entdeckt zu werden. Anschließend ist es wieder ruhig.



Gustav Kreutzmeier, ein Schieberboss

Gustav Kreutzmeier ist ein Mann von beeindruckender Statur: Mehr als 1,90m groß und von athletischem Körperbau. Der blonde Hüne kleidet sich stets einfach und gibt sich bewusst ungebildet, ist aber intelligenter als es ihm die meisten Leute zutrauen - sonst hätte er es auch nicht geschafft, sich an die Spitze einer Schieberbande zu setzen.

Er ist der Chef derjenigen Schieberorganisation, die den Deal Müllers mit dem CIC organisierte. Müller fragte Goldwasser nach jemandem, der gute Kontakte zu den Amerikanern hat, daraufhin hat Goldwasser ihm den Kontakt mit Kreutzmeier beschafft. Seine Schieberbande versorgte schon während der Kriegszeit Wien mit Luxusgütern und hat nach dem Krieg ein gutes Verhältnis zu den amerikanischen Behörden aufgebaut. Er ist über die meisten illegalen Geschäfte gut informiert und versorgt auch die Amerikaner nicht nur mit Gütern, die auf dem Nachschubwege schwer oder gar nicht zu bekommen sind, sondern hin und wieder auch mit einigen Informationen.

Ort der Entscheidung

- Tagsüber Betrieb
- Nachts Licht in der Halle
- In der Halle sitzen Müller und ein Schieber, am 17.08 sitzen dort Müller und drei Schieber

Tagsüber ist alles unauffällig, wie in der Szene „Die drei Lagerhallen“ beschrieben. In der Nacht ist es still, es dringt aber ein schwacher Lichtstrahl durch die Fenster. Das Tor ist abgeschlossen, die Tür jedoch nicht. Will man durch die Fenster schauen, muss man sich ein wenig anstrengen, da sie sich in 2 m Höhe befinden. Schaut man vor 24.00 Uhr hinein, sieht man zwei Leute, die in der Halle an einem Tisch sitzen. Bei genauem Hinsehen (Probe auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN) erkennt ein Charakter, der Müller persönlich kennt, dass es sich bei einem der beiden um den Gesuchten handelt. In der rechten hinteren Ecke befindet sich ein weiterer Raum (dort schläft die zweite Wache).

Nach 24.00 Uhr sieht man nur eine Person, die Wache hält. Für die Charaktere besteht die Möglichkeit, die Tür leise zu öffnen (Probe auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN) und heimlich in die Halle einzudringen. Dann erkennt man auf jeden Fall Müller (wenn man vor 24.00 Uhr eindringt), der mit einer weiteren Person an einem Tisch sitzt. Die beiden unterhalten sich in

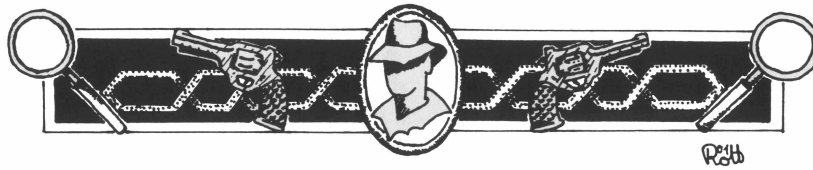
Um die 40, groß und athletische Statur; dunkelblonde Haare, blaue Augen, Narbe auf der rechten Wange, beeindruckende Gestalt, obwohl er immer einfach gekleidet ist.

Listengrade:	
BEWEGUNG:	3
BILDUNG:	1
HANDWERK:	2
SINNESSCHÄRFE:	3
SPRACHEN:	3
STÄRKE:	5
VITALITÄT:	3
AUFTRETEN:	3
FEUERWAFFEN:	2
HEHLER:	4

Sprachen:	
deutsch	(3)
englisch	(3)
französisch	(1)



Eine Karte der Lagerhalle befindet sich im Anhang bei den Kopiervorlagen.



einem freundlichen Ton über Nichtigkeiten. Es herrscht also nicht der Eindruck vor, Müller werde hier gefangen gehalten.

Wenn die Charakter am 17.08. die Halle beobachten, so sehen sie neben Müller noch drei weitere Personen. Einer von ihnen ist Kreutzmeier, der Schieberboss (sie erkennen ihn wieder, wenn sie sich schon mal am Tag dort umgeschaut haben).

Ereignisse bei Nacht

- Vom 16.08. bis 18.08. kommt in der Nacht ein Wagen vorgefahren und drei Personen steigen aus
- Am 16.08. und 18.08. sitzen in der Halle Müller und ein Schieber
- Am 17.08. sitzen dort Müller und drei Schieber

Es wird im Weiteren beschrieben, was um und in der Lagerhalle stattfindet, die Charaktere können ja entscheiden, wann sie eingreifen wollen, dann kommt es zum „Show-down“.

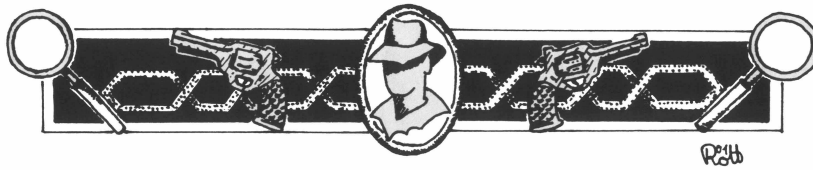
Je nachdem, an welchem Tag die Charaktere die Lagerhalle entdeckt haben, passieren in der Nacht unterschiedliche Ereignisse. Zu welcher Zeit die Amerikaner auftauchen, kann der Spielleiter frei entscheiden, damit es zum dramatischen Höhepunkt kommt. Sie werden jedoch nicht nach 24.00 Uhr auftauchen. Falls Antonius Goldwasser brutal verhört wurde und er die Schieber gewarnt hat, ist es egal, wann die Charaktere eingreifen oder wann sie kommen. Es läuft dann immer so ab, wie es in der Szene „Die Falle“ beschrieben wird.

16.08.

Es kommt ein ungewöhnlich gut erhaltener Wagen an, drei Personen (ein Unterhändler und zwei CIC-Agenten) steigen aus und gehen in die Halle. (Bei weniger als vier Spielercharakteren sollte die Anzahl der CIC-Agenten auf einen gesenkt werden.) Drinnen sitzt Müller mit einem Schieber (ein weiterer schläft in der Kammer). Die Amerikaner unterhalten sich mit Müller auf Englisch (dies verstehen natürlich nur die Charaktere, die Englisch beherrschen). Es geht um die genaue Planung der Ausreise in die USA. Es wird des Öfteren auf ein Gespräch Bezug genommen, das am Vortag stattfand. Dort wurden offensichtlich schon einige wesentliche Vereinbarungen getroffen. Der eine Amerikaner sichtet einige Dokumente, die ihm Müller gibt, dann wird noch um Geld gefeilscht. Man einigt sich auf einen Pass für Müller und auf 700 \$. Dann verschwinden die Amerikaner. Die Unterredung dauert eine Stunde.

17.08.

Es kommt ein ungewöhnlich gut erhaltener Wagen an (der gleiche Wagen wie am Vortag), drei Personen - ein Unterhändler und zwei CIC-Agenten - steigen aus und gehen in die Halle. (Bei drei Spielercharakteren sollte die Anzahl der CIC-Agenten auf einen gesenkt werden.) Drinnen sitzt Müller, aber diesmal sind drei weitere Schieber bei ihm (ein weiterer schläft). Einer von ihnen ist Gustav Kreutzmeier, der Chef der Schieber. Die Amerikaner unterhalten sich kurz mit Müller und Kreutzmeier auf



Englisch, man bedankt sich für die gute Zusammenarbeit. Dann erhält Müller amerikanische Papiere und sein Geld, sowie die Information, dass er in der nächsten Nacht abgeholt werde, da am frühen morgen darauf sein Flugzeug starte. Auch Kreutzmeier bekommt Geld. Die Amerikaner erhalten einen Koffer von Müller und verschwinden. Die Unterredung dauert eine halbe Stunde. Die Schieber und Müller sitzen noch zwei Stunden zusammen, dann gehen Kreutzmeier und ein weiterer Schieber aus der Halle heraus.

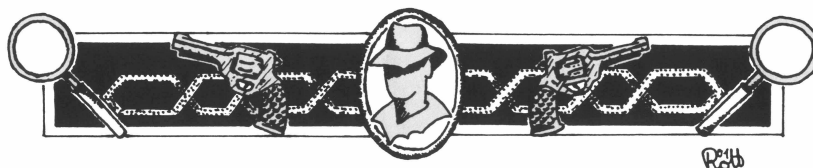
18.08.

An diesem Tag kommt der Wagen, der Müller abholt. Es ist ein ungewöhnlich gut erhaltener Wagen (der gleiche Wagen wie an den vorherigen Tagen). Zwei Personen (CIC-Agenten) steigen aus und gehen in die Halle (bei weniger als vier Charakteren sollte die Anzahl der CIC-Agenten auf einen gesenkt werden). Drinnen sitzt Müller mit zwei Schiebern. Die Amerikaner begrüßen Müller auf Englisch, er verabschiedet sich von den Schiebern, nimmt seinen Koffer und geht mit den Amerikanern raus. Das Ganze dauert etwa eine Viertelstunde. Die beiden Schieber sitzen noch knapp eine halbe Stunde zusammen, dann geht einer in die Kammer und legt sich schlafen.

19.08. und später

Ab diesem Tag ist wieder ganz normaler Betrieb, d.h. in der Nacht sind zwei Schieber in der Halle, einer sitzt am Tisch, der andere schläft. Mit 70%-iger Wahrscheinlichkeit (1-14 auf dem W20) kommt ein Lieferwagen vorgefahren und es werden Kisten hereingebracht.





Die Falle (optional)

AP-Verlust im Kampf:
Benommenheit (20%-
40% des AP-Maximums)
Bewusstlosigkeit (ab
40% des AP-Maximum)
(Dauer von Benommen-
heit/Bewusstlosigkeit
siehe Seite XXX)

Niedrige AP:

AP	Gruw-Modus
40 +:	+0
31-40:	-1
21-30:	-2
11-20:	-3
6-10:	-4
1- 5:	-5
0:	bewusstlos

Niedrige VK:

VK	Aktionen pro Runde
4+:	3
3:	2
2:	1
1:	bewusstlos

- Die Schieber wurden von Goldwasser vorgewarnt und erwarten die Charaktere
- Wenn die Charaktere in der Halle sind schnappt die Falle zu
- In der Halle sind Müller und drei Schieber, von draußen kommen drei weitere Schieber

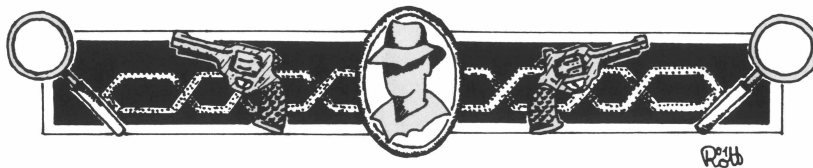
Dieses Kapitel kommt nur vor, wenn Goldwasser die Schieber vorgewarnt hat, ansonsten kann diese Szene übersprungen werden.

Müller sitzt am Tisch mit einem Schieber, soweit stimmt noch alles, obwohl die beiden etwas angespannt wirken. Die zweite Wache, die normalerweise in der Kammer schläft, ist hellwach. Ebenfalls in der Kammer befinden sich zwei zusätzliche Personen mit Pistolen. Draußen haben sich drei weitere mit Pistolen bewaffnete Schieber versteckt (Zielzahl, um sie mit SINNESSCHÄRFE: SUCHEN zu entdecken: 30). Wenn das Kommandowort (s.u.) aus der Halle ertönt, werden sie in die Halle stürmen. Sollte ein Charakter draußen Wache stehen, wird er von ihnen in die Zangen genommen und gefesselt.

In der Halle wird der eine Schieber, der mit Müller am Tisch sitzt, einige Zeit auf die Charaktere einreden (um etwas Zeit zu gewinnen, damit sich die anderen positionieren können), dann das Kommandowort: „Ihr könnt nicht gewinnen!“ rufen. Daraufhin stürmen die drei aus der Kammer und die drei von draußen herein und versuchen, die Charaktere gefangen zu nehmen und dem CIC zu übergeben (sollte es sich nicht vermeiden lassen, wird auch der Tod der Charaktere in Kauf genommen). Die beiden Schieber ohne Pistole werden, wenn sich die Gelegenheit bietet, mit ihren Knüppeln versuchen die Charaktere niederzuschlagen. Sollten wider Erwarten die Charaktere die Oberhand behalten, wird Müller versuchen durch die Kanalisation zu entkommen (siehe „Müllers Flucht“, Seite 83).

Wenn die Charaktere verlieren werden sie gefesselt und die Schieber benachrichtigen die Amerikaner. Sofern die Charaktere deutsch verstehen, können sie noch mitbekommen, wie sich die Schieber über sie unterhalten. Diese spotten, dass die Fremden selber Schuld seien, da sie Goldwasser zu hart angefasst hätten, und so etwas lasse er sich nicht gefallen. Deswegen habe er sie benachrichtigt. Der Deal mit Müllers Ausreise in die USA sei nun zum Glück nicht gefährdet.

Der CIC wird sie gefangen setzen. Und für mindestens zwei Wochen behalten, und dabei auch verhören (siehe Kapitel 4: „In den Händen des CIC“, Seite 88).



Showdown oder das letzte Gefecht

- Schieber und Müller versuchen die Charaktere hinzuhalten
- Die Amerikaner versuchen die Charaktere auszuschalten
- Müller greift nicht ein

Die einzelnen Beteiligten haben unterschiedliche Motivationen. Die Schieber wollen Müller an die Amerikaner übergeben, riskieren aber nicht ihr Leben. Die Amerikaner wollen Koffer und auch Müller unbedingt haben, koste es was es wolle. Müller selbst will nur aus Wien weg. Gegen seine alten Freunde vom „Bureau Parisienne“ wird er nicht kämpfen. Solange er noch die Hoffnung hat zu fliehen wird er auf Fragen knapp und ausweichend antworten. In erster Linie will er weg, wenn möglich mit dem Koffer, wenn es nicht anders geht auch ohne Koffer. Erst wenn keine Fluchtmöglichkeit mehr besteht, wird er den Charakteren alles beichten, in der Hoffnung, sie zeigen ein wenig Verständnis und helfen ihm zumindest aus Wien herauszukommen. Denn hier fürchtet er um sein Leben. Er ist lieber lebendig in einem französischen Gefängnis, als tot in den Gassen Wiens.

Es gibt mehrere Möglichkeiten:

Die Charaktere greifen ein, bevor die Amerikaner kommen:

Müller und der Schieber werden erschreckt aufspringen (bzw. die drei Schieber, falls die Charaktere am 17.09. auftauchen). Der Schieber wird Müller nicht gehen lassen und Müller will auch gar nicht mitgehen. Der Schieber wird im wienerschen Dialekt laut rufen: „Verschwinden sie!“ Dadurch wird der zweite Schieber, der im hinteren Raum schläft, wach. Dieser wird sich seinen Knüttel holen und herauskommen. Die Schieber werden versuchen die Charaktere einzuschüchtern und fordern sie zum Verlassen der Halle auf. Wenn sie sehen, dass dies keinen Erfolg hat, werden sie versuchen, die Charaktere hinzuhalten, da sie wissen, dass jeden Moment die Amerikaner kommen müssten.

Auch Müller wird versuchen Zeit zu gewinnen. Sollten die Charaktere den Dialog mit Müller suchen, wird er versuchen ausweichend zu antworten. Eventuell verplappert er sich (Probe PRIVATDETEKTIV oder AUFTRETEN: VERHÖREN oder AUFTRETEN, REDEKUNST oder JOURNALISMUS: INTERVIEW) und sagt dann, dass er aussteigen werde und anderswo, weit weg von Wien und Paris, ein anderes Leben beginnen wolle.

Niemand wird jedoch sein Leben riskieren, falls die Charaktere sie mit Pistolen bedrohen.

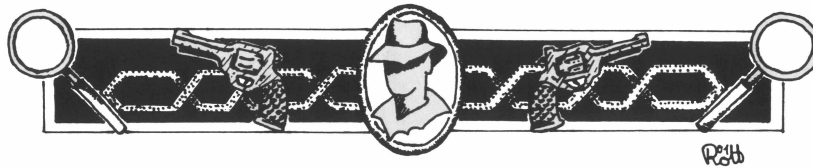
Am Ende der Unterhaltung oder falls die Unterredung lange dauert schon mittendrin kommt der Wagen mit den Amerikanern. Diese betreten nichts ahnend die Halle, realisieren aber schnell (nach einer Runde) die Situation, ziehen ihre Waffen und versuchen die Charaktere auszuschalten (wenn möglich gefangen zu nehmen, aber ihr Tod wird in Kauf genommen). Die Schieber werden den Amerikanern helfen, sollten sie dazu noch in der Lage sein, wobei sie jedoch keine Pistolen haben, sondern versuchen werden, die Charaktere mit Knütteln niederzuschlagen. Müller wird nicht eingreifen, sondern in Deckung gehen.

Beispiel Aktionstripel:

BEWEGUNG: RENNEN
1 Aktion bis maximal 11m rennen (bei BEWEGUNG Grad 2), falls das Gelände es zulässt, 1 Aktion versteckt in Deckung gehen (BEWEGUNG: SCHLEICHEN, Zeit 3, also geviertelter Gruw), wobei bei Misslingen der Probe der Charakter zwar in Deckung ist, aber die Gegner wissen wo und eine Aktion Waffe ziehen.

Spielwerte CIC-Agenten:

VK	12
AP	90
benommen	-18 AP
bewusstlos	-36 AP
AUSWEICHEN:	11
RENNEN:	11m
SCHLEICHEN:	9
SUCHEN:	11
FAUSTSCHLAG:	11
RINGEN:	10
SCHIESSEN:	12
Schaden:	2W6*2
Schutzweste:	2/5



Die Charaktere greifen ein, während die Amerikaner dort sind:

Rüstung:

Die Amerikaner haben eine Schutzweste mit Schutz 2/5, d.h. von jedem Treffer, den die Amerikaner erhalten, werden vom Schaden 2 VK und 5 AP abgezogen. Da dieses jedoch eine spezielle Rüstung gegen Geschosse ist, wird der Schutz bei Faustangriffen, Schlagwaffen oder Stichwaffen gedrittelt und aufgerundet. Damit ist der Schutz 1/2.

Die Amerikaner werden, sobald sie die Charaktere entdeckt haben, ihre Waffen ziehen und versuchen, die Charaktere auszuschalten (wenn möglich gefangen zu nehmen, aber ihr Tod wird in Kauf genommen). Die Schieber werden den Amerikanern wie im vorangegangenen Abschnitt helfen.

Müller wird nicht eingreifen, sondern in Deckung gehen.

Die Charaktere greifen ein, nachdem die Amerikaner gegangen sind:

Der oder die Schieber (je nachdem, ob die Charaktere am 17.08. oder an einem anderen Tag in der Halle sind) werden Müller nicht gehen lassen. Mit dem Ruf „Verschwinden sie!“ wird der schlafende Schieber in der Kammer geweckt und betritt die Szene mit seinem Knüppel. Die Schieber werden versuchen, die Charaktere einzuschüchtern und zum Verlassen der Halle auffordern, jedoch nicht ihr Leben riskieren, falls sie mit Waffen bedroht werden. Müller wird versuchen, einen günstigen Moment abzapfen, um aus der Halle zu fliehen und sich einen Zugang zur Kanalisation suchen, um über die Kanalisation zu entkommen. Sollten die Charaktere schnell hinterher rennen, so gelingt es ihnen möglicherweise noch ihn einzuholen, ansonsten ist er verschwunden (siehe: „Müllers Flucht“, Seite 83).

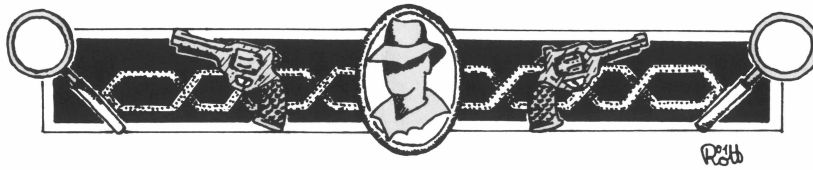
Spielwerte Schieber:

VK	11
AP	80
benommen	-16 AP
bewusstlos	-32 AP
AUSWEICHEN:	12
RENNEN:	12m
SCHLEICHEN:	11
SUCHEN:	12
FAUSTSCHLAG:	12
RINGEN:	10
KNÜPPEL:	12
Schaden:	W4*6

Sollte Müller die Flucht nicht gelingen und er wird von den Charakteren mitgeschleppt, oder auch nur der Koffer (falls Müller ihn dann noch besaß), so werden die Schieber die Drohung hinterher schicken, sie würden sie finden „... und dann wird abgerechnet!“

Wenn die Charaktere nicht schnell und heimlich genug das Viertel verlassen, werden die Schieber sie erwischen. Vier bewaffnete Personen werden versuchen, die Charaktere zu stellen. Es kann dann zu einer offenen Schießerei auf der Straße kommen.

Sollten sie heil mit dem Koffer oder mit Müller aus dem Viertel herauskommen, werden die Schieber die Amerikaner informieren. Beim Verlassen Wiens auf offiziellem Wege, werden die Charaktere vom CIC verhaftet und für mindestens drei Tage gefangen gehalten. Müller, sollten sie ihn mitgenommen haben, wird von ihnen getrennt (und anschließend mit neuen Papieren in die USA ausgeflogen). Der Koffer wird ihnen abgenommen und sie werden zum Verhör gebracht (siehe Kapitel 4: „In den Händen des CIC“, Seite 88).



Müllers Flucht

- Bei zu erwartendem Sieg der Charaktere versucht Müller zu fliehen
- Er benutzt einen Zugang zur Kanalisation, der sich in der Lagerhalle befindet

Wenn sich ein Sieg der Charaktere abzeichnet, wird Müller versuchen über die Kanalisation zu entkommen. Er hat keine Taschenlampe, kennt sich dort unten aber einigermaßen gut aus. Deswegen kommt er relativ schnell vorwärts. Steigen ihm die Charaktere hinterher, so sollten sie schon eine Taschenlampe haben, ansonsten müssen sie ihrem Gehör vertrauen und sich im Dunkel in unbekanntem Gebiet zurecht finden. Die Verfolgung wird dann sehr viel schwieriger.

Haben sie eine Lampe, so sollte bei der Verfolgung von Müller in gewissen Abständen bis zu viermal S-GRUW BEWEGUNG gewürfelt werden, um zu sehen, ob die Charaktere schnell genug vorankommen. Dazu einmal eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, um zu sehen, ob man Müller noch sieht oder hört, obwohl er schon einen Vorsprung hat. Um Müller einzuholen genügt es, bei einer erfolgreichen Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN schon mit zwei erfolgreichen Proben auf S-GRUW BEWEGUNG. Misslang die Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, so wird gleich im Anschluss eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: HORCHEN gewürfelt (hier dauert das Horchen jedoch nur eine Runde statt 1 Minute). Ist diese auch erfolglos, so ist Müller entkommen. Ist die Probe erfolgreich, so werden drei erfolgreiche Proben auf S-GRUW BEWEGUNG benötigt, um Müller einzuholen.

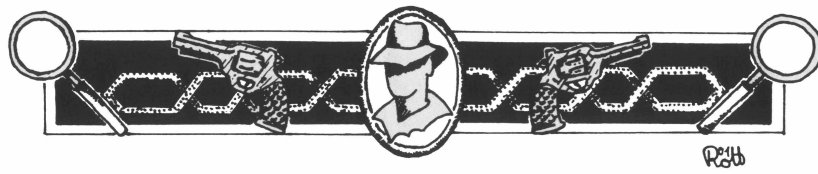
Ist Müller entkommen, so wird er sich erst einmal versteckt halten, am nächsten Abend dann bei Kreutzmeier melden, und das Geschäft mit dem CIC nimmt dann wieder seinen gewohnten Gang, nur zu schlechteren Konditionen für Müller. Die Charaktere und das „Bureau Parisienne“ wird er übrigens nicht verraten.

Müllers Beichte

Wenn die Charaktere gesiegt haben und Müller hatte keine Möglichkeit zur Flucht, wird er sich scheinbar geschlagen geben. Er wird jedoch einen günstigen Augenblick abpassen und wieder versuchen zu fliehen. Stellen die Charaktere ihn zur Rede, wird er Folgendes sagen:

„Seit langem schon Zusammenarbeit mit dem russischen Geheimbund „Krimtaren“ aus familiärer und freundschaftlicher Verbundenheit - Kontakte zum MGB geknüpft - wollte aus dem ganzen Geschäft aussteigen - einzige Möglichkeit war die Flucht aus Europa und eine neue Identität - Amerikaner geben mir diese Möglichkeit in Austausch für die Informationen im Koffer - es tut mir leid.“

Erwähnen die Charaktere Markjewitsch, so wird er ihnen sagen, dass sie ihm nicht trauen sollten, denn Müller weiß, dass Markjewitsch sehr oft ein doppeltes Spiel spielt.



Kapitel 4

Nachspiel

Nach der geglückten oder missglückten Aktion um an den Koffer zu gelangen gibt es noch eines zu tun: aus Wien zu verschwinden. Zum einen kann die Gruppe ganz offiziell das Rückfahrtticket einlösen, was jedoch Probleme geben kann, da man sich in die Angelegenheiten des sowjetischen und amerikanischen Geheimdienstes eingemischt hat. Zum anderen besteht die Möglichkeit auf Markjewitsch zu vertrauen (siehe Seite 67) oder auf anderen Wegen heimlich Wien zu verlassen. Je nachdem welcher Weg genommen wird, kommen zwei der Szenen aus diesem Kapitel vor.

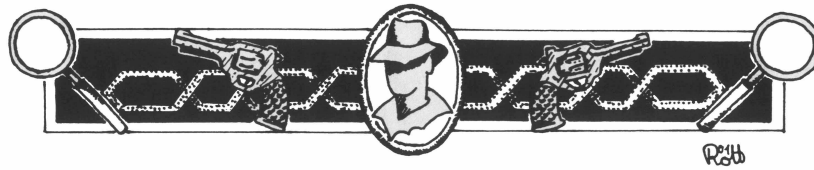
Die Anordnungen der Szenen in Kapitel 4:

- Abreise aus Wien (S. 85)
- Treffen mit Markjewitsch (optional) (S. 87)
- In den Händen des CIC (optional) (S. 88)
- In den Händen des MGB (optional) (S. 89)
- Heimlich nach Frankreich (optional) (S. 90)

Abreise aus Wien

- Beim Verlassen von Wien auf offiziellem Wege werden die Charaktere möglicherweise verhaftet
- Verlassen von Wien auf inoffiziellem Wege mit Hilfe von Markjewitsch oder Schiebern

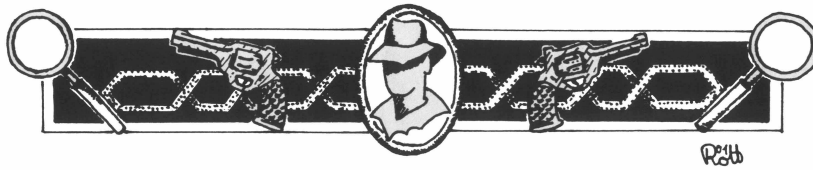
Verlassen die Charaktere Wien auf offiziellem Weg und Müller ist bei ihnen wird entweder der CIC oder der MGB die Charaktere festnehmen und verhören. Je nachdem wer schneller ist. Diese Entscheidung wird dem Spielleiter überlassen: Wenn die Spieler relativ harmlos aus der Sache rauskommen sollen, dann ist der CIC der erste, der die Charaktere fängt. Wenn sie noch Ärger bekommen sollen, dann ist der MGB



der Schnellere (siehe „In den Händen des CIC“, Seite 88, bzw. „In den Händen des MGB“, Seite 89).

Wenn in der Halle alle getötet wurden und Müller bei ihnen ist, wird der MGB sich die Charaktere greifen (siehe „In den Händen des MGB“, Seite 89). Wenn Müller nicht bei ihnen ist und in der Halle wurden nicht alle getötet, so wird sie der CIC festnehmen (siehe „In den Händen des CIC“, Seite 88). Wurden alle getötet und Müller ist nicht bei ihnen, so werden weder der MGB noch der CIC sie behelligen, und sie können ohne Probleme nach Paris zurück. Müller wird Wien nicht auf offiziellem Weg verlassen wollen, da er Angst hat, vom MGB gefangen und entweder getötet oder nach Sibirien verschleppt zu werden.

Wenn die Gruppe Wien nicht auf dem offiziellen Wege verlassen möchte, so haben sie zwei Möglichkeiten: Die erste ist, dass sie sich Markjewitsch anvertrauen (siehe „Treffen mit Markjewitsch“, Seite 87). Davon wird ihnen Müller jedoch abraten, da er Markjewitsch nicht mehr traut. Die zweite Möglichkeit besteht darin, es mit Hilfe von Schiebern oder auf eigene Faust zu versuchen (siehe „Heimlich nach Paris zurück“, Seite 90). Dies ist ungleich schwieriger, gibt aber die größte Sicherheit. Diesen Weg würde Müller favorisieren. Neben der Sicherheit hat er die Hoffnung, dass die Charaktere unaufmerksam sind und er die Gelegenheit zur Flucht bekommt. Solange die Charaktere aufmerksam sind, wird er nicht versuchen zu fliehen, da er Angst hat, es könnte dann die Polizei auf ihn aufmerksam werden und er würde dann doch noch dem MGB ausgeliefert.



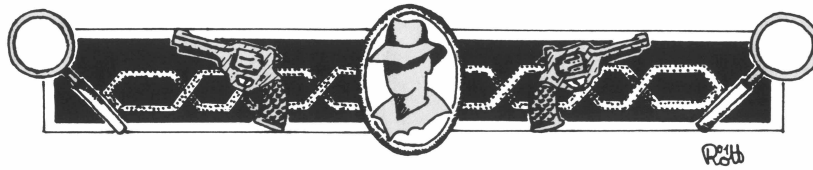
Treffen mit Markjewitsch (optional)

- Treffen mit Markjewitsch, dieser legt die Charaktere rein
- Markjewitsch sorgt dafür, dass sie unauffällig aus Wien kommen
- Eventuell fängt der MGB die Charaktere ab

Gehen die Charaktere nach Müllers (versuchter) Flucht zum Treffen mit Markjewitsch, so wird er ihnen eine Falle stellen. Wenn Müller bei ihnen ist schnappt die Falle zu und er wird Müller mitnehmen (um ihn zu verhören und töten zu lassen). Wenn Müller nicht bei ihnen ist, so wird er sie nach seinem Verbleib fragen. Ist Müller getötet worden, wird er versuchen, betroffen zu erscheinen. Ist Müller jedoch geflohen, versucht er, sich seinen Ärger nicht anmerken zu lassen. Er wird nachfragen, wo Müller sich versteckt hielt und wohin dieser verschwunden sei. Anschließend wird er nach ihm suchen und ihn erschießen lassen. Er wird jedoch auf jeden Fall dafür sorgen, dass die Charaktere Wien unauffällig verlassen können.

Wurde der MGB auf dem Prater auf Markjewitsch aufmerksam, so hat der MGB Markjewitsch verhört und evtl. waren sie erfolgreich (Probe AUFTRETEN: VERHÖREN von Schukow gegen VITALITÄT: PSYCHISCHE RESISTENZ von Markjewitsch). In diesem Fall erwartet der MGB sie und nimmt sie gefangen (siehe „In den Händen des MGB“, Seite 89).





In den Händen des CIC (optional)

- Der CIC interessiert sich in erster Linie für den Koffer
- Bei Kooperation werden die Charaktere nach zwei Wochen freigelassen
- Kooperieren die Charaktere nicht, wird Ludwig Leroc (ein Mitglied des „Bureau Parisienne“) sie nach drei Wochen herausbekommen

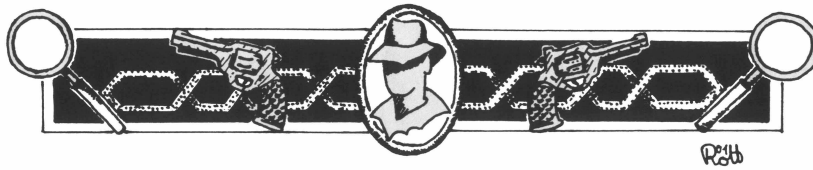
War Müller bei den Charakteren, so wird er von ihnen getrennt. Der CIC hält sich an seine Vereinbarung und schickt ihn in die USA. War Müller nicht bei ihnen und hat sich auch noch nicht über Kreutzmeier gemeldet, wird der CIC nach ihm fragen, dieses ist ihnen aber nicht so wichtig - wichtig ist der Koffer. Sollten die Charaktere ihn nicht dabei haben, geht es ihnen an den Kragen. Die Amerikaner wollen genau wissen, wer den Koffer hat und wie diese Leute daran gekommen sind. Dabei werden die Charaktere mehrere Tage und Nächte intensiv verhört, bis die Amerikaner merken, dass die Charaktere auch zu den Verlierern gehören.

Dann wird der CIC sie weiter verhören. Die Amerikaner wollen wissen, wer sie geschickt hat, wie sie auf Müllers Spur gekommen sind und wer ihnen dabei geholfen hat. Anschließend werden sie für mindestens zwei Wochen gefangen gehalten, damit sie die Abreise von Müller nicht verhindern können. Falls sie sich nicht als kooperativ erweisen, werden sie dann als Spione angeklagt. Verhörmethode des CIC: Intensive Befragung mit Kreuzverhör, Schlafentzug, Einzelhaft und die Drohung sie würden als Spione angeklagt.

Die Charaktere werden aber nicht auf dem Schafott enden, denn es gibt die Möglichkeit einen Deal zwischen dem „Bureau Parisienne“ und dem CIC zu machen, je nachdem wo der Koffer ist und wie viele CIC-Agenten ums Leben kamen ist es teurer oder billiger.

Erzählen die Charaktere den Amerikanern vom „Bureau Parisienne“ und aus welchem Grund sie Müller suchten, werden die Amerikaner hellhörig und möchten mehr darüber erfahren, unter anderem welche Ziele das „Bureau Parisienne“ verfolgt und vor allem wer der Kontaktmann ist. Aufgrund der Ziele des „Bureau Parisienne“ ist es dem CIC durchaus recht, wenn es eine begrenzt Zusammenarbeit gibt. Haben die Amerikaner alle nötigen Informationen, werden die Charaktere nur zwei Wochen nach ihrer Festnahme freigelassen, von einer Anklage wird in diesem Fall abgesehen.

Wenn sie nicht reden wollen, wird die Anklage vorbereitet. Nach ca. drei Wochen erhalten sie Nachricht, dass die Anklage fallen gelassen wird, da sie einen guten Fürsprecher hätten. Es handelt sich um Ludwig Leroc. (Er ist Mitglied des „Bureau Parisienne“ und in der Stadtverwaltung tätig, übrigens ist er auch derjenige, der den geheimen Briefkasten leert.) Er hat erfahren, dass die Charaktere beim CIC sind, und dann Kontakt mit dem CIC aufgenommen, und eine teilweise Zusammenarbeit angeboten, damit die Charaktere nicht als Spione verurteilt werden. Sie können dann nach Frankreich ausreisen.



In den Händen des MGB (optional)

- Der MGB ist an Müller und dem Koffer interessiert und will auch alles über die Charaktere erfahren
- Haben sie den Koffer dabei, werden sie nicht so hart verhört
- Nach ca. 6 Wochen werden sie freigelassen

Wenn der MGB sie erwischt, kommen sie nicht so glimpflich davon. Müller (falls er bei ihnen ist) wird sofort von ihnen getrennt und extra verhört. Die Charaktere werden ihn nie wieder sehen, denn er wird in ein Straflager nach Sibirien geschickt.

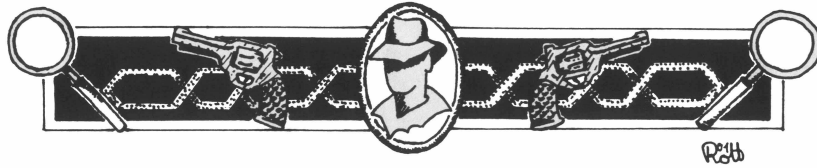
Von den Charakteren will der MGB erfahren, für wen sie arbeiten, was sie mit Müller zu tun hatten, und so weiter. Des Weiteren werden sie nach ihren persönlichen Daten befragt und ihren persönlichen Beziehungen und Bekanntschaften.

Haben die Charaktere den Koffer dabei, so ist der MGB froh darüber, und sie werden nicht ganz so hart rangenommen. Wenn sie den Koffer nicht mit sich führen, gibt es keine Gnade. Der MGB wird sie nicht eher wieder gehen lassen, bis sie glauben alles von den Charakteren zu wissen. (Wurden die Charaktere beim Treffen mit Markjewitsch auf dem Prater beobachtet, werden sie diesen möglicherweise im Kerker des MGB wiedertreffen.)

Verhörmethoden des MGB: Schlafentzug, schlechte Haftbedingungen, intensive Befragung mit Kreuzverhör, das nette Spiel guter Bulle, böser Bulle, wobei Anatoli Schukow als der Gute auftritt. Dazu die Drohung, sie würden nach Sibirien in ein Arbeitslager geschickt, falls sie sich nicht kooperativ zeigen.

Nach ca. 6 Wochen werden sie freigelassen und zurück nach Frankreich geschickt.





Heimlich nach Frankreich (optional)

- mit Hilfe Schiebern einen organisierten Fluchtweg
- auf eigene Faust zu Fuß oder mit Wagen oder über kleine Bahnhöfe
- erst außerhalb Österreichs und Deutschlands sind die Charaktere in Sicherheit



Wenn die Charaktere Wien heimlich verlassen wollen, gibt es die Möglichkeit sich an Schieber zu wenden. Eventuell können sie über Antonius Goldwasser einen vertrauenswürdigen Kontakt vermittelt bekommen. Dies wäre vom Preis günstiger, je nachdem, wie die Verhandlungen vorher gelaufen sind. Ein normaler Preis um Leute heimlich über die Grenze zu bringen liegt bei 20 \$ pro Person (Französische Francs werden auch genommen, Österreichische Schilling nicht). Die Fahrt findet dann in staubiger Enge auf Ladeflächen kleiner Lastwagen statt und führt sie in zwei Tagen bis zur Schweizer Grenze. Von dort können die Charaktere ohne Gefahr nach Frankreich gelangen. Es kann durchaus passieren, dass sie mit einigen Nazi-Kollaborateuren reisen, die auf der Flucht vor den Siegermächten sind, oder mit Osteuropäern, die nicht in ihre Länder zurückkehren wollen.

Natürlich können sie es auch auf eigene Faust versuchen. Sie müssen dazu erst einmal aus Wien raus, denn auf dem Land sind die Kontrollen nicht mehr so scharf. Jedoch sind sie dann im sowjetisch besetzten Teil Österreichs. Es wird dann eine gefährvolle Reise, immer darauf achtend, dass keine Militärpolizei sie aufgreift. Wenn sie in der Lagerhalle in Konflikt mit den CIC-Agenten kamen und jemand hat davon überlebt, so sind sie auch im amerikanischen Teil Österreichs oder Süddeutschlands nicht sicher. Ganz sicher sind sie erst, wenn sie die Schweiz, Italien oder Frankreich erreicht haben.

Epilog

Wohlbehalten in Paris zurück

Kommen die Charaktere mit dem Koffer nach Paris zurück, so ist die Mission erfolgreich beendet und sie erhalten als Belohnung 10.000 FF pro Person. Kommen sie ohne Koffer zurück, erhalten sie als Vergütung immerhin noch 5.000 FF.

Darüber, dass Müller ein Verräter war, ist man bestürzt, jedoch wird darauf verzichtet nach ihm zu suchen, falls er entkommen konnte. Dies würde nämlich Kapazitäten binden, die man anderswo besser einsetzen könne. Das Problem ist, dass ein neuer Kontaktmann in Wien gefunden werden muss. Vielleicht kommen die Charaktere ja auf die Idee Kopka vorzuschlagen, dieser würde sich sogar zur Zusammenarbeit bereit erklären, er muss nur ein paar Wochen warten, bis die Angelegenheit mit Müller in Vergessenheit geraten ist. Auch Goldwasser wäre ein möglicher Kontaktmann.

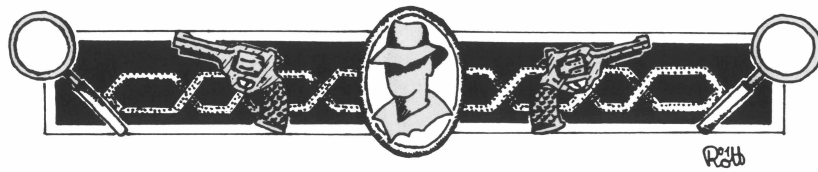
Haben die Charaktere es geschafft Müller bis nach Paris mitzunehmen, so wird dieser erst einmal zum Verhör geführt. Dort wird er dann alles erzählen: Dass er sich von Ivan Markjewitsch überreden ließ, heimlich für die „Krimtataren“ zu arbeiten und dass er den MGB unterwandern sollte. Dass er sich dann schließlich dazu entschlossen hatte auszusteigen. Die einzige Möglichkeit, die er gesehen hatte, war ein Handel mit dem CIC, der ihm für Informationen aus dem Koffer eine neue Identität in den USA geben wollte.

Wurden die Charaktere vom CIC festgenommen, so freut man sich, sie wohlbehalten wieder zu sehen. Auch wenn sie den Auftrag nicht ausgeführt haben, und dem „Bureau Parisienne“ einige Schwierigkeiten bereitet haben. Deshalb erhalten sie als Vergütung auch nur 3.000 FF.

Wurden sie vom MGB festgenommen ist man zwar froh, dass sie noch leben, aber entsetzt über den Ablauf der Mission und dem Versagen auf ganzer Linie. Es gibt dafür auch keine Vergütung.

Zukünftige Taten

Wie geht es nun weiter? Im Anschluss an dieses Abenteuer können die Charaktere auf weitere Missionen geschickt werden. Da gibt es Missionen die eher diplomatischer Art sind. So könnten sie wieder nach Wien geschickt werden (falls sie sich dort nicht zu auffällig verhalten haben) um eine neue Kontaktperson zu finden. Als eine solche Kontaktperson böte sich Viktor Kopka an. Es kann auch actionreiche Aufträge geben



in denen dubiosen Gruppierungen Gegenstände oder Informationen abgejagt werden müssen. Dann gibt es auch die Möglichkeit eher planerische Aktionen durchzuführen, zum Beispiel der Schutz eines wichtigen Reisenden. Hierzu gehört dann Planung und Sicherung der Reiseroute. Es gibt allerhand Möglichkeiten des Einsatzes für die Charaktere in diesen chaotischen Zeiten des Umbruchs.



Und sie erschufen ganze Welten...

Wir hoffen, dass Ihr viel Spaß mit der Lektüre und dem Spielen des Abenteuerlichen Einstiegs hattet. Vielleicht habt Ihr auch etwas Geschmack an DEMIURGON gefunden.

Im ersten Teil unserer Einstiegsreihe (**Die Jagd der Schwarzen Tibbohs**) habt ihr die Kernregeln kennen gelernt. Dort konnte man das erste Mal mit W20-basierten Proben und der Idee der Fertigungslisten in Berührung kommen. Letztere sind der Dreh- und Angelpunkt zwischen der freien Charaktererschaffung und dem eigentlichen Spiel. Vor allem die sieben Standardlisten sind hier zu nennen. Sie beschreiben grundlegende körperliche und geistige Fertigkeiten, die in allen Zeiten und auf allen Welten gebraucht werden.

In diesem Buch wurden alle wichtigen Regeln noch einmal vorgestellt und – im Vergleich mit den Kernregeln aus Band 1 – vertieft. Im Regelteil des **Wiener Pakets** findet Ihr Regelbausteine für eine ausführliche Charaktererschaffung und spannende Actionsequenzen, im Anhang dieses Buches sind die vollständigen Versionen von über zwanzig Fertigungslisten abgedruckt, die alle ins Genre „Gegenwart“ passen.

DEMIURGON ist aber nicht im Geringsten darauf festgelegt, ausschließlich in der Gegenwart zu spielen. Die Regeln lassen sich, wie die **Tibbohs** gezeigt haben, z.B. auch in Fantasy-Kampagnen verwenden. Genauso sind Verspielungen von Science Fiction-Romanen möglich, wie eine Adaption von Grimms Märchen oder Piratenabenteuer in der karibischen See. – Alles bereits mit den DEMIURGON-Regeln gespielt.

Wenn Ihr eigene Welten erschaffen und in anderen Epochen spielen wollt, könnt Ihr einfach die hierzu passenden Regelbausteine auswählen, von denen es insgesamt schon über 50 gibt, die hier aber bei Weitem den Platz gesprengt hätten. Vor allem haben wieder die Fertigungslisten eine herausragende Bedeutung: Zusätzlich zu den Listen in diesem Buch gibt es über 100 weitere in einer stetig wachsenden Bibliothek. Aus dieser Bibliothek kann der Spielleiter je nach Kampagne und Vorlieben der Spielrunde eine Kollektion zusammenstellen, aus der sich die Spieler für ihre Charaktere die geeigneten Fertigungslisten aussuchen können. So kommen in modernen Welten etwa technische und wissenschaftliche Fertigungslisten dazu (wie CYBERWARE oder STERNENSCOUT), und einige Listen ersetzen andere (z.B. wird HEILKUNST in Fantasy-Kampagnen verwendet, während MEDIZINER in Welten höherer Technologiestufen Verwendung findet). Nicht zuletzt gibt es auch Extras für besondere Kampagnen, etwa SPRUCHMAGIE, OKKULTISMUS oder PSI. Ähnlich wie die Fertigungslisten gibt es zusätzlich Sammlungen von Ausrüstungsgegenständen, die in – Überraschung! – Ausrüstungslisten zusammengefasst sind. Auch hier kann der Spielleiter je nach Kampagne eine passende Auswahl zusammenstellen, aus der die Spieler ihre Ausstattung auswählen können (jedenfalls wenn sie sich die Gegenstände auch leisten können).

Alle diese Listen und Regelbausteine sind zum Selbstkostenpreis erhältlich. Entweder als „Schwarzer Ordner“ per Post, oder ganz kostenlos zum Herunterladen im Internet (www.demiurgon.de). Eine Mail oder eine Postkarte genügen (weitere Details im Impressum).

Wir freuen uns als Projekt übrigens jederzeit über weitere Mitstreiter, gerne auch „Demiurgen“ genannt – wir bieten viele Möglichkeiten sich kreativ auszutoben. Aktuelle Informationen aus dem Projekt DEMIURGON könnt Ihr über die Mailingliste erhalten, in die man sich von der Homepage aus eintragen kann. Sie ist auch das Forum, um eigene Ideen mit anderen zu diskutieren. Zusätzlich könnt Ihr den Projektbrief abonnieren, mit dem neue Listen und Bausteine verschickt werden. Und nicht zuletzt gibt es einmal im Jahr die DEMIURCON, ein Treffen bei dem DEMIURGON-Spieler und Rollenspiel-Autoren ihre Erfahrungen austauschen (und natürlich ihrem liebsten Hobby frönen) können.

Viel Spaß beim Weiterspielen
wünschen die Autoren

Erik Gaumann
Benjamin Rott

Braunschweig, den 30.01.2007



Anhänge

Fertigkeitslisten für das Wiener Paket

Bewegung	96
Bildung	97
Handwerk	98
Sinnesschärfe	99
Sprachen	99
Stärke	100
Vitalität	101
Auftreten	102
Feuerwaffen	103
Glücksritter / Kurtisane	104
Hehler	105
Journalismus	105
Mediziner	106
Milieuwissen	107
Nahkampf	108
Offizier	109
Redekunst	109
Schnüffler	110
Schurke	110
Spion	111
Waffenloser Kampf	111

Ausrüstungslisten

Kleidung	112
Reisebedarf	112
Dienstleistungen	113
Gauner- und Spionagebedarf	113
Rüstungen	113
Nahkampfwaffen	114
Fernkampfwaffen	114

Müllers Briefe	115
----------------	-----

Müllers Adressbuch	116
--------------------	-----

Adressen	117
----------	-----

Zusatzmaterialien	119
-------------------	-----

Con-Aushang	120
Müllers Adressbuch	121
Brief von Kopka	122
Briefumschläge aus Müllers Wohnung	123
Müllers Terminkalender	124
Übersicht: NSC-Werte	125
Karte: Die Lagerhalle	126
Karte: Cafe Oriental	127
Karte: Müllers Wohnung	128
Karte: Wien für Spieler	129
Karte: Wien für Spielleiter	131
Vorgefertigte Charaktere	
Spion	132
Schurke	134
Soldat	135
Arzt	136
Schnüffler	137
Halunke	138
Leeres Charakterblatt	139

BEWEGUNG

Talente Fing Gesh Intu Kons Kraf
Typ Standardliste

Stand 01.01.2007
Epoche Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BEWEGUNGSTECHNIKEN			Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
AUSWEICHEN	14	2	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
FAUSTSCHLAG	12	2	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
FUßTRITT	10	2	Gruw	6	8	10	11	12	13	13	2+1
KLETTERN / BALANCIEREN	6	3	Gruw	6	8	10	11	12	13	14	1+1
RENNEN	8	1	m	10	11	12	13	14	15	15	2+1
SCHLEICHEN / VERSTECKEN	2	3	Gruw	6	8	10	11	12	13	14	1+1
SPRINGEN / FALLEN	8	3	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
ÜBERRASCHEN			Gruw	9	11	13	14	15	15	16	2+1
WERFEN / FANGEN	12	3	Gruw	6	8	9	9	10	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste enthält alle Bewegungsfertigkeiten, über die für gewöhnlich jeder Charakter verfügt. Dementsprechend wird diese Liste mit körperlichen Fertigkeiten in jeder Kampagne verwendet. Sie enthält Regeln zum waffenlosen Kampf.

Beschreibung der Fertigkeiten

BEWEGUNGSTECHNIKEN: Es handelt sich um Hobbys und einfache Fertigkeiten, die für gewöhnlich keiner Probe bedürfen, aber auch der behelfsmäßige Gebrauch von Waffen. Im Bedarfsfall wird ein Standard-Gruw oder halbiertes Standard-Gruw verwendet.

Beispiele für Bewegungstechniken:

- Sportarten wie *Reiten, Schwimmen, Judo, Joggen, Tennis, Handball, Fussball, ...*
- Körperliche Tätigkeiten – *Tanzen, Auto fahren, Boot fahren, ...*
- Waffenfertigkeiten (Kämpfen mit halbem S-Gruw, Dauer 3A – d.h. keine andere Aktion in der Runde), z.B. *Kampfstab, Pistole, ...*
- Bonus +1 auf gleichnamige Bewegungsfertigkeiten: etwa *Ausweichen, Faustschlag, ...*

Fortsetzung auf der nächsten Seite

AUSWEICHEN: Tötlichen Angriffen oder sich schnell bewegenden Gegenständen ausweichen (z.B. **BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG**, herabfallenden Steinen, etc.). Aktion wird vom Spieler angesagt. **AUSWEICHEN** kann nicht in überraschenden Situationen angewendet werden, dafür ist **SINNESSCHÄRFE: REAKTION** zuständig.

FAUSTSCHLAG: Probe zum Treffen eines Gegners mit der Hand oder für schnelle, gezielte Handbewegungen. Konkurrierend zu **BEWEGUNG: AUSWEICHEN** (oder Parafertigkeiten, etwa **NAHKAMPF: PARADE**) Ein Faustschlag macht 1W2*9 Schaden (also 1W2 Schaden Vitakraft und das Neunfache davon als Ausdauer-schaden). Hinzu kommt evtl. ein Modus durch **STÄRKE: SCHADENS Bonus**.

FUßTRITT: Probe zum Treffen eines Gegners mit dem Fuß. Ein Fußtritt hat mehr Wucht als ein Faustschlag und verursacht daher einen höheren Schaden (1W3*8), ist jedoch auch schwieriger auszuführen.

KLETTERN / BALANCIEREN: *Referenzfall:* Erklimmen eines Baumes. Geschwindigkeit: 2 Körperlängen pro Runde (Klettern), 1/4 **BEWEGUNG: RENNEN** (Balancieren).

RENNEN: Pro Aktion in einer Runde zurückgelegte Strecke bei normalem Untergrund und normaler Bewegungsfreiheit.

SCHLEICHEN / VERSTECKEN: Sich unbemerkt bewegen, oder sich selbst verstecken (sei es in einer Menschenmenge oder im Unterholz eines Waldes). Häufig konkurrierend zu **SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN** oder **SUCHEN**. Geschwindigkeit beim Schleichen: 1/5 von **BEWEGUNG: RENNEN**. Geht es darum, Gegenstände zu verstecken, ist die Fertigkeit **HANDWERK: TARNEN** zuständig.

SPRINGEN / FALLEN: *Referenzfall (Springen):* Eine Distanz von 2 Körperlängen mit Anlauf von 2 Körperlängen überspringen, bzw. eine ¼ Körperlänge hochzuspringen. *Referenzfall (Fallen):* Bei gelungener Probe wird der Sturzschaden halbiert.

ÜBERRASCHEN: Die Probe wird angewendet, wenn Gegner nicht mit der Anwesenheit des Charakters rechnen. Bei Erfolg hat der Überraschende eine Runde zum Handeln frei, bevor das Opfer agieren kann. Konkurrierend zu **SINNESSCHÄRFE: REAKTION**. *Referenzfall:* Der Überraschende ist versteckt, das Opfer ahnt vielleicht etwas. Je nach Situation kann der SL auch Boni für **ÜBERRASCHEN** vergeben (bei sehr gutem Versteck; einem Opfer, das nichts ahnt, ...).

WERFEN / FANGEN: *Referenzfall:* Handlicher Gegenstand, Wurf über 10m. Häufig konkurrierend zu **BEWEGUNG: AUSWEICHEN**.

BILDUNG

Talente Char Intu Will Wint Sint
Typ Standardliste

Stand 01.01.2007
Epoche Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BILDUNGSTECHNIKEN			Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
ALLGEMEINBILDUNG	16	1 / *	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
ERINNERN	16	1 / *	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
PSYCHISCHE RESISTENZ	18		Gruw	4	5	6	6	7	7	8	2+1
BENIMM-BASIS	16	1 / *	Gruw	5	6	7	8	9	10	11	2+1
WISSEN-BASIS	16	1 / *	Gruw	7	8	9	10	11	12	12	2+1
FERP			Ferp	0	2	2	2	2	2	2	1+2
BENIMM-BONUS			Bonus	(0)	(0)	(1)	(2)	(2)	(3)	(4)	BENIMM-BASIS
KULTUR-BONUS			Bonus	(0)	(1)	(2)	(2)	(3)	(4)	(4)	WISSEN-BASIS
NATURWISSENSCHAFT-BONUS			Bonus	(0)	(1)	(1)	(2)	(3)	(3)	(4)	WISSEN-BASIS

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste enthält grundlegende geistige Fertigkeiten, sowie relevante Benimm- und Wissensfertigkeiten. Zusätzlich können Ferp als Bonus auf die Bereiche Benimm, allgemeines, kulturbezogenes und naturwissenschaftliches Wissen verteilt werden. Ab Bonus 4 kostet eine Steigerung 2 Ferp pro Punkt. Die eingeklammerten Werte geben eine Beispielverteilung an.

In Gegenwartskampagnen kann man den Grad in dieser Liste anhand der Schulbildung in etwa nach folgendem Schema interpretieren:

Grad	Beschreibung
1	Abgeschlossene Hauptschulbildung
2	Abgeschlossene Realschulbildung
3	Hochschulreife / Abitur
5	Abgeschlossene Hochschulbildung
7	Doktorwürde in einem Gebiet

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

BILDUNGSTECHNIKEN: In der Kultur weit verbreitete Kenntnisse und Techniken, die im Prinzip jeder (allerdings nicht professionell) erlernen kann oder die gesellschaftlich wichtig sind. Bildungstechniken werden vor allem über den Kopf gelernt. Je nach Kampagne sind andere Techniken verfügbar. *(In der Regel würfelt man auf Techniken keine Proben.)*

Beispiele für Bildungstechniken:

- Erlerntes: *Lesen/Schreiben (eine Technik pro Schriftart; in einigen Kampagnen können es Einzeltechniken sein und müssen getrennt erlernt werden), Rechnen, Poesie, höhere Mathematik, Auto fahren, Tanzen, EDV Nutzung, Heimatkunde, Zoologie, Karten lesen, Erste Hilfe, Kenntnisse über ein bestimmte Religion, Psychologie, Politik, Philatelie, Sportwissen, Fachsimpeln (über Auto-/Raumschiffmodelle; Ü-Eier-Figuren; Filme; Comics; Rabachak-Champions), Umgangsformen in Milieus (z.B. Mafia, Adel, Jugendgangs), etc.*
- Hobbys wie *Schach, Astronomie, Wissen über Science Fiction, Skat spielen, ...*
- Charakterliches und Besonderes, in etwa *Verführen, penetrantes oder selbstbewusstes Auftreten, Kontakte zu einer bestimmten Organisation/Vereinigung ...*

ALLGEMEINBILDUNG: Kenntnis allgemein bekannter Fakten, sowie gesunder Menschenverstand („Common Sense“) und lexikalisches Wissen.

ERINNERN: Fertigkeit, die der Spielleiter auswürfeln lassen kann, falls der Spieler etwas vergessen hat, an das der Charakter sich eigentlich erinnern sollte. Oft sollte keine Probe notwendig sein.

PSYCHISCHE RESISTENZ: Widerstandsfähigkeit gegenüber Einflüssen auf den Geist (z.B. Hypnose, Schock, Beeinflussung). Oft konkurrierende Probe gegen spezielle Fertigkeiten, etwa PSI.

BENIMM: Praktische Fertigkeiten im Umgang mit anderen Menschen (bzw. Wesen) und Wissen über das kulturelle Leben mit zugehörigen Ritualen und Gebräuchen, sowie Etikette. Je nach Kenntnissen des Charakters über die Kultur sollten Modifikatoren vergeben werden.

KULTUR: Kenntnis gesellschaftlicher und geisteswissenschaftlicher Fakten und Theorien (Politik, Geschichte, Wirtschaft, Psychologie, Soziologie etc.). Wissen über Kunst und Kultur (Werke, Personen, Theorien).

NATURWISSENSCHAFT: Kenntnis naturkundlicher, technischer und naturwissenschaftlicher Fakten und Theorien (Wetterkunde, Biologie, Physik, Chemie, Mathematik etc.).

HANDWERK

Talente Fing Gesh Kraf Wahr Wint
Typ Standardliste

Stand 01.01.2007
Epoche Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
HANDWERKSTECHNIKEN			Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
HERSTELLEN	2	*	Gruw	6	8	9	10	11	12	13	2+1
MANIPULIEREN	1	*	Gruw	5	6	8	10	11	12	13	2+1
REPARIEREN	3	*	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
TARNEN	2	3	Gruw	6	8	10	11	12	13	14	1+1
ZERLEGEN	2	*	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste enthält die Basiswerte für sämtliche handwerklichen Fertigkeiten. Um sich in bestimmten handwerklichen Techniken zu üben, müssen entsprechende Spezialisten erlernt werden.

Allgemeiner Referenzfall: Keine ungewöhnlichen technischen Kenntnisse erforderlich, typische Werkzeuge sind vorhanden, gewöhnliche Sichtverhältnisse und Bewegungsfreiheit. Die benötigte Zeit hängt davon ab, was hergestellt oder repariert wird, etc. Sie wird vom Spielleiter festgelegt. Reparaturen, die mit Hilfe dieser Liste durchgeführt werden, sind längst nicht so perfekt, als wären sie von einem HANDWERKER erledigt worden, sondern wirken oft improvisiert.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

HANDWERKSTECHNIKEN: Je nach Kultur und verfügbarer Technologie hat der Charakter handwerkliche Techniken. Handwerkstechniken benötigen überwiegend den Einsatz von Fingerfertigkeit.

Beispiele für Handwerkstechniken:

- Eingübte Tätigkeiten, z.B. *Erste Hilfe, Fallen Stellen/Entschärfen, Musikinstrument spielen, Schreinern, Tischlern, Nähen, Stricken, Weben, Knoten, Siegel fälschen, Elektronik, Zeichnen, Kartentricks, Bastelhobbies (Seidenmalerei, Origami, Makramee), Geschicklichkeitsspiele (Jojo, etc.) usw.*
- Bonus +1 auf gleichnamige Fertigkeiten aus den Fertigungslisten: etwa *Schlösser Knacken (ohne eine Liste, die diese Fertigkeit bereitstellt, gilt der Bonus auf MANIPULIEREN)*, ...

HERSTELLEN: Das Schaffen eines neuen Gegenstandes aus vorhandenem Material. Bei schwierigen Aufgaben kann zusätzlich zu einem Modifikator auf die Probe auch die Lebensdauer des Gegenstandes beschränkt werden. Bei komplizierten oder neuartigen Gegenständen ist oft ein Plan notwendig.

MANIPULIEREN: Einen Gegenstand bzw. eine technische Einrichtung funktionsuntüchtig machen oder verändern, ohne das dies direkt auffällt. Konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN. Ist der Charakter kein Fachmann für den manipulierten Gegenstand, kann ein Spezialist die Manipulation möglicherweise automatisch erkennen.

REPARIEREN: Einfaches Verständnis des Gegenstandes wird vorausgesetzt. Bei schwierigen Fällen kann dies lediglich eine provisorische Reparatur sein.

TARNEN: Einen Gegenstand verstecken. Häufig konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: SUCHEN / ZUFÄLLIG FINDEN.

ZERLEGEN: Das Objekt wird ohne Gewaltanwendung in seine Einzelteile zerlegt.

SINNESSCHÄRFE

Talente Intu Wahr Wint **Stand** 01.01.2007
Typ Standardliste **Epoche** Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
HORCHEN	4	*	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
MENSCHENKENNTNIS	16	30 sec	Gruw	4	4	5	5	6	6	7	2+1
REAKTION	14	*	Gruw	7	9	11	12	13	14	15	2+1
SUCHEN	4	*	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
ZUFÄLLIG FINDEN	16	0	Gruw	6	8	9	9	10	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung

Standardliste mit Wahrnehmungsfertigkeiten für alle Kampagnen. Für Fertigkeiten, die selten gebraucht werden (wie z.B. Tasten), sollte ein Standard-Gruw verwendet werden.

Beschreibung der Fertigkeiten

BEWEGUNGSTECHNIKEN: Es handelt sich um Hobbys und einfache Fertigkeiten, die für gewöhnlich keiner Probe bedürfen, aber auch der behelfsmäßige Gebrauch von Waffen. Im Bedarfsfall wird ein Standard-Gruw oder halbiertes Standard-Gruw verwendet.

HORCHEN: z.B. das Lauschen an einer Tür; der Versuch, einen Heranschleichenden zu hören; ... Je nach Lautstärke der Umgebung und anderen Faktoren (Dicke und Material der Tür) kann der Spielleiter hohe Mali verteilen.

MENSCHENKENNTNIS: Fertigkeit, um sein Gegenüber grob einzuschätzen, ob dessen Handlungen ehrlich, hinterhältig unsicher oder Ähnliches sind. Falls das Gegenüber sich verstellt, wird konkurrierend zu passenden Fertigkeiten, z.B. **SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT**, gewürfelt.

SUCHEN: Diese Fertigkeit wird angewendet, um nach bestimmten Gegenständen (z.B. Schlüssel) oder Objekten (Geheimtüren, Fußspuren, etc.) zu suchen. Dient auch zum Ausschau halten. Eine andere Anwendungsmöglichkeit entspricht dem „ich suche nach Auffälligkeiten“.

REAKTION: Reflexhaftes Reagieren in bestimmten Situationen, z.B. beim Auslösen einer mechanischen Falle. Konkurrierend zu **BEWEGUNG: ÜBERRASCHEN**. Bei Gelingen der Probe ist man fähig, überhaupt noch zu handeln. Proben auf diese Fertigkeit werden vom Spielleiter angesagt.

ZUFÄLLIG FINDEN: Hiermit wird bestimmt, ob der Charakter etwas zufällig entdeckt, obwohl er nicht danach gesucht hat. Diese Fertigkeit ist die unbewusste Version von **SUCHEN**, daher wird diese Probe vom Spielleiter ausgeführt oder angesagt. Für schnelles Entdecken und Reagieren in Stress- und Kampfsituationen ist **REAKTION** zuständig.

SPRACHEN

Talente Char Intu Sint **Stand** 01.01.2007
Typ Standardliste **Epoche** Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
REDEGEWANDTHEIT	18	*	Gruw	6	7	8	8	9	9	10	2+1
SPRACHPUNKTE			SP	12	10	8	6	6	6	6	1+6
<i>SPRACHPUNKTE GESAMT</i>			SP	12	22	30	36	42	48	54	

Allgemeine Beschreibung

Sprachliche Fertigkeiten von Charakteren, Standardliste für alle Kampagnen.

Diese Fertigungsliste liefert Sprachpunkte (SP), die dazu eingesetzt werden können, Sprachen auf gewissen Sprachstufen zu beherrschen. Die SP werden beliebig auf Sprachen verteilt (welche Sprachen es gibt, hängt von der Kampagne ab). Je mehr SP eingesetzt wurden, desto besser beherrscht man die betreffende Sprache (für genauere Informationen und die aus den SP resultierenden Sprachstufen siehe die untenstehende Tabelle).

In bestimmten Fällen (z.B. weil ein schlecht verständlicher Dialekt oder eine „verwandte Sprache“ verstanden werden soll) können Proben auf die Sprache abgelegt werden. Die Anzahl der Sprachpunkte entspricht dabei dem Gruw, auf den geprobt wird.

Sprachstufe	SP/Gruw	Beschreibung
0	0	keine Kenntnisse
I	1-5	einfache Vokabeln und Wendungen
II	6-10	einfache Gespräche
III	11-15	gewöhnliche Verständigung
IV	16+	elaborierter Code

In jeder Kampagne gibt es natürlich andere Sprachen. Jede Sprache hat eine Höchststufe (die auch kleiner als IV sein kann, wenn es etwa ein Pidgin oder eine ausgestorbene Sprache ist). Es kann auch sein, dass manche Sprachen von Spielercharakteren nicht bis zur Höchststufe gelernt werden können (da z.B. ein passender Lehrmeister fehlt).

Sprachpunkte, die vorerst nicht benötigt werden, können aufgespart werden.

Beschreibung der Fertigkeiten

REDEGEWANDTHEIT: Diese Fertigkeit kann benutzt werden, um kommunikative Handlungen wie Überreden oder Verhören regeltechnisch umzusetzen. Mit ihr kann auch überprüft werden, ob man sich erfolgreich verstellt, überzeugend lügt, etc. In diesem Fall ist die Probe konkurrierend zu **SINNESSCHÄRFE: MENSCHENKENNTNIS**. Andere Listen können Boni auf diese Fertigkeit geben (z.B. **AUFTRETEN**). Generell sollten Gespräche aber ausgespielt und durch eine Probe höchstens ergänzt werden.

SPRACHPUNKTE: Sprachpunkte, die der Charakter mit dem neuen Grad erhält, um sie für Sprachenkenntnisse auszugeben.

SPRACHPUNKTE GESAMT: Die Summe aller bis zum jeweiligen Grad erhaltenen Sprachpunkte. Für (N)SCs, die mit einem höheren Grad das Spiel beginnen oder.

STÄRKE

Talente Gesh Kons Kraf Will

Stand 01.01.2007

Typ Standardliste

Epoche Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
GRUNDLAST			kg	8	10	12	14	15	16	17	1+1
KRAFTAKT	6	3	Gruw	6	7	7	8	8	9	9	2+1
KRAFTAKTMASSE			kg	60	80	100	110	120	130	140	1+10
RINGEN	10	2/1	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
SCHADENSBONUS			SCH	0	0	1	1	2	2	2	3+1
WURFMASSE			kg	1,0	1,4	1,8	2,2	2,6	3,0	3,4	1+0,4

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste enthält Fertigkeiten, die hauptsächlich auf körperlicher Kraft beruhen. Zudem enthält sie Angaben, welche körperlichen Leistungen für einen Charakter möglich sind.

Beschreibung der Fertigkeiten

GRUNDLAST: Der Wert gibt an, wie viel ein Charakter ohne Einschränkungen tragen kann (siehe auch VITALITÄT: LAUFEN). Die Grundlast wird auch für spezielle Belastungsmodule (siehe dort) verwendet, mit denen man die Auswirkungen von Traglasten bestimmen kann.

KRAFTAKT: Bewegung mit erheblichem Kraftaufwand (z.B. Heben, Ziehen, Schieben). *Referenzfall:* Gegenstand wiegt so viel, wie bei KRAFTAKTMASSE angegeben, man kann ihn gut anfassen. Wird auch verwendet, um z.B. Türen einzurennen. Die benötigte Kraft kann abweichen, wenn der Kraftakt ungewöhnlich leicht/schwer ist (z.B. Schieben auf Rollen ca. 1/12).

KRAFTAKTMASSE: Für den Referenzfall bei KRAFTAKT. Wenn mehrere Charaktere gemeinsam einen KRAFTAKT durchführen, kann man die KRAFTAKTMASSEN der erfolgreichen Proben zusammenzählen.

RINGEN: Einen Gegner festhalten. Ist jemand schon Festgehalten, benötigt man nur 1 Aktion für den vollen Gruw, um weiter festzuhalten. Ein Festgehaltener hat einen Modi -2 und Tempo -3 auf alle Bewegungsfertigkeiten. Der Festhaltende hat Modi +5 bei Angriffen auf den Festgehaltenen und kann ihm die Luft abdrücken, der Gegner verliert dann 1W6*2 Ausdauerpunkte pro ganzer Runde, die er festgehalten wird. *Referenzfall:* Gegner von etwa gleicher Statur und mit normaler Bekleidung.

SCHADENSBONUS: Bonus auf den Schaden bei Treffern mit passenden natürlichen Waffen, Nahkampfwaffen und Wurfaffen.

WURFMASSE: Für den Referenzfall bei BEWEGUNG: WERFEN.

VITALITÄT

Talente Kons Kraf Will

Typ Standardliste

Stand 01.01.2007

Epoche Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
MAXIMALE VITAKRAFT		1h	VK	10	11	12	13	14	15	16	1+1
MAXIMALE AUSDAUER			AP	70	80	90	100	110	120	130	1+10
BENOMMENHEIT			AP	14	16	18	20	22	24	26	1+2
BEWUSSTLOSIGKEIT			AP	28	32	36	40	44	48	52	1+4
AUSDAUER-REGENERATION			AP	3	3	3	4	4	4	4	4+1
LAUFEN		1h	km	4,0	5,0	6,0	6,8	7,5	8,0	8,4	1+0,2
PHYSISCHE RESISTENZ	14		Gruw	10	10	11	11	12	12	13	2+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste enthält Angaben und Regeln, wie gut ein Charakter Ermüdung und Verwundungen aushalten kann. Werte für AUSDAUER (AP) werden nur benötigt, wenn man das entsprechende Modul verwendet.

Auswirkung niedriger VITAKRAFT (die dritte Spalte ist nur relevant, wenn mit dem Modul Aktionstripel (siehe dort) gespielt wird, die vierte nur, wenn das Modul AUSDAUER verwendet wird):

VK	Ruhezeit um VK um 1 zu regenerieren	maximale Aktionen pro Runde	AP-Obergrenze für Regeneration
4 und mehr	24 Stunden (1 Tag)	3	Maximale Ausdauer
3	24 Stunden (1 Tag)	2	30
2	48 Stunden (2 Tage)	1	20
1	96 Stunden (4 Tage)	bewusstlos	10
0 bis -3	Spielleiter entscheidet	0, Koma	0
-4	---	0, sofortiger Tod	0

Regeneration von VK: Die in der Tabelle angegebene Zeit ist der kürzest mögliche Zeitraum, um VK ohne medizinische Hilfe zu regenerieren, der Charakter bedarf in dieser Zeit völliger Ruhe. Bei nur gering anstrengenden Tätigkeiten regenerieren VK ebenfalls, jedoch dauert dies dann etwa drei Mal so lang, wie bei vollständiger Ruhe.

Koma oder Tod: Der Charakter ist noch 1W10 Minuten in halbbewusstem Zustand (ideal für letzte Worte). In dieser Zeit kann er evtl. durch einen MEDIZINER oder HEILKUNST gerettet werden, so dass er auf ungewisse Zeit (etwa 1W20 Tage) ins Koma fällt. Ansonsten stirbt er. Im Koma muss der Charakter sehr pfleglich behandelt und ausreichend mit Wasser und Nahrung versorgt werden. Läuft die Komazeit ab oder werden diese Bedingungen nicht erfüllt, stirbt der Charakter.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Auswirkungen niedriger Ausdauer-Werte:

Ausdauerpunkte	Modi auf alle Fertigkeiten
31 bis 40	- 1
21 bis 30	- 2
11 bis 20	- 3
6 bis 10	- 4
1 bis 5	- 5
0	bewusstlos

Beschreibung der Fertigkeiten

BENOMMENHEIT: Benommenheit tritt ein, wenn der Charakter plötzlich so viele (oder mehr) Ausdauerpunkte verliert, wie hier angegeben (z.B. durch einen Angriff). In diesem Fall würfelt der Spieler auf PHYSISCHE RESISTENZ. Bei einem Ergebnis der Probe von 30 (und mehr) tritt kein Effekt ein. Bei normalem Erfolg der Probe ist er für eine Runde benommen, d.h. er kann in der nächsten Runde nur mit Mühe stehen und nur eine (kleine) Handlung durchführen (Wird mit dem Modul AKTIONSTRIPEL gespielt, hat er in der nächsten Runde nur eine Aktion zur Verfügung, um z.B. auszuweichen oder zuzuschlagen.) Bei Misslingen der Probe ist der Charakter zwei Runden lang benommen (zwei Runden lang nur eine Aktion pro Runde). Bei einem Patzer auf PHYSISCHE RESISTENZ ist der Charakter für ganze drei Runden betroffen. Hat ein benommener Charakter 3 oder weniger VK, so ist er zu keiner vernünftigen Handlung mehr in der Lage.

BEWUSSTLOSIGKEIT: Wenn die Ausdauer auf 0 oder die Vitakraft auf 1 sinkt, ist ein Charakter bewusstlos, solange die Ursache für die Bewusstlosigkeit anhält. Bewusstlosigkeit tritt ebenfalls ein, wenn auf ein Mal (z.B. fallender Stein) mehr Ausdauerpunkte verloren gehen, als bei BEWUSSTLOSIGKEIT angegeben ist. Der Spieler ist dann etwa 3 Minuten bewusstlos, hier kann der Spielleiter aber (je nach Höhe des Schadens und der Konstitution des Charakters) auch heftig variieren.

AUSDAUER-REGENERATION: Wenn der Charakter sich eine Stunde Ruhe gönnt (schlafen, entspannen, rasten; *nicht* Wache schieben), regeneriert er die angegebene Zahl an Ausdauerpunkten.

LAUFEN: In einer Stunde zu Fuß zurückgelegte Strecke. Für jede Stunde, die ein Charakter marschiert, verliert er 5 Ausdauerpunkte. Bei geringeren Geschwindigkeiten ist das Marschieren nicht so anstrengend: Pro km/h, den man langsamer läuft, spart man 2 AP pro Stunde. Läuft man hingegen schneller, so gehen bei einer Geschwindigkeitserhöhung von einem Kilometer in der Stunde 2 weitere AP/h verloren. Für (sinnvolle) Abweichungen von mehr als 1 km/h von dem, in der Liste angegebenen Wert, entscheidet der SL über die Höhe der AP-Kosten.

Referenzfall: Traglast nicht größer als bei STÄRKE: GRUNDLAST angegeben, normale Landschaft.

PHYSISCHE RESISTENZ: Stellt den Widerstand gegen körperliche Belastung dar (z.B. Erschöpfung, aber auch Krankheiten und Gifte). Bei erfolgreichen Proben kann verursachter Schaden vermieden, gesenkt oder schneller regeneriert werden. *Referenzfall:* Bei einer langen Nachtwache nicht einschlafen; sich bei Kälte und Nässe nicht erkälten.

AUFTRETEN

Talente Char Sint Wahr Will
Typ Sozial

Stand 01.01.2007
Epoche ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
ABGEBRÜHTHEIT			Bonus	2	4	5	5	6	6	7	2+1 BILDUNG: PSYCH. RESI.
FERP			Ferp	4	4	4	4	4	4	4	1+3 BILDUNG: BENIMM
BEEINDRUCKEN / EINSCHÜCHTERN			Bonus	(2)	(4)	(4)	(5)	(6)	(7)	(7)	SPRACHE: REDEGEW
LÜGEN			Bonus	(2)	(2)	(4)	(5)	(5)	(6)	(7)	SPRACHE: REDEGEW
VERFÜHREN			Bonus	(0)	(0)	(2)	(2)	(4)	(4)	(4)	BILDUNG: BENIMM
VERHÖREN			Bonus	(0)	(2)	(4)	(4)	(4)	(4)	(5)	

Allgemeine Beschreibung

Eine universelle Liste für größtenteils verbale Fertigkeiten, die durch ein bestimmtes und selbstbewusstes Auftreten bestimmt sind. Die Liste gestattet Spezialisierung mit Ferp. Bei manchen Fertigkeiten und Situationen kann es sinnvoll sein, dem Opfer eine konkurrierende Probe auf BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ zuzugestehen. Der SL kann sich vorbehalten, Boni und Mali für gutes, bzw. schlechtes Rollenspiel zu geben.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

ABGEBRÜHTHEIT: Bonus auf BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ gegen alle Fertigkeiten der Liste AUFTRETEN.

BEEINDRUCKEN / EINSCHÜCHTERN: Beeindrucken: (N)SC will den oder die anderen (N)SC von sich einnehmen. Bei Erfolg hat er bei den anderen (N)SC den gewünschten Eindruck hinterlassen. Einschüchtern: (N)SC setzt andere (N)SC unter Druck. Bei erfolgreicher Probe folgt das (N)SC seinen Aufforderungen. Konkurrierend zu BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ. Nur anwendbar, wenn zumindest die Bereitschaft für ein Gespräch besteht. Es muss nicht immer ein verbales Gespräch sein. Möglich ist beispielsweise auch ein „Blickduell“, wie z.B. vor Duellen im Genre „Wilder Westen“.

LÜGEN: Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Der Versuch Halb- und Unwahrheiten zu „verkaufen“. Hier muss ein Gespräch stattfinden können. *Referenzfall:* Der „Lügner“ sollte die Sprache mindestens genauso gut beherrschen wie sein Opfer. Die vorgebrachten Lügen sind zumindest halbwegs plausibel und können nicht sofort und an Ort und Stelle überprüft werden. Steht das Opfer den Geschichten gutmütig gegenüber oder ist leichtgläubig, können teilweise hohe Boni vergeben werden.

VERFÜHREN: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Unter Einsatz seiner sexuellen Attraktivität versucht (N)SC einen anderen (N)SC abzuschleppen und auch zu beeinflussen. Konkurrierend zu BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ. Es gelten dieselben Einschränkungen wie bei BEEINDRUCKEN, zusätzlich darf das Opfer dem Verführer nicht feindsinnig gesonnen sein.

VERHÖREN: Spezieller Bonus auf BILDUNG: BENIMM. Den Gesprächspartner unter Druck setzen, so dass er mürbe wird und Auskunft gibt. Möglicherweise konkurrierende Probe auf BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ (SL-Entscheid).

FEUERWAFFEN

Talente Fing Gesh Wahr Wint
Typ Kampf

Stand 01.01.2007
Epoche ab Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
SCHIESSEN	*	2 / *	Gruw	6	7	7	8	8	9	9	2+1
WAFFENKUNDE	16	1	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
KATEGORIE	-	-	Bonus	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)	(7)	(7)	SCHIESSEN
SCHARFSCHIESSEN	-	6A	Bonus	-	-	-	-	-	(2)	(4)	SCHIESSEN, SCHADEN

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste eignet sich für Kampagnen in moderne Epochen, in denen Charaktere den Umgang mit Schusswaffen erlernen können. Die Waffen, deren Handhabung diese Liste ermöglicht, sind alle weiterentwickelter als die in der Liste FERNKAMPF.

Eine Spezialisierung innerhalb der Liste ist möglich. Mit jedem neuen Grad können 2 Fertigkeitpunkte verteilt werden. Eine Kategorie ist ein bestimmter Schusswaffen-Typ wie Pistole, Gewehr, Strahler etc. (s.u.). Ab Bonus 4 benötigt man 2 Punkte zum Steigern. Werte in Klammern sind ein Vorschlag. Die Boni beziehen sich immer auf die Fertigkeit SCHIESSEN.

Zu beachten sind die unterschiedlichen Tempowerte für die einzelnen Waffenarten. Solange der Tempowert der verwendeten Waffenart über dem Tempo BEWEGUNG: AUSWEICHEN (normalerweise 14) liegt, kann Schüssen aus solchen Waffen nicht ausgewichen werden.

Nähere Werte zu den Waffen, deren Schaden, Munition, Reichweite, Gewicht, Nachladegeschwindigkeit, etc. siehe in den entsprechenden Ausrüstungslisten. Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Kategorien

HANDFEUERWAFFEN: Kleine, handliche Waffen wie Pistolen oder Maschinenpistolen (MP). Tempo 16.

GEWEHRE: Treffen mit eine langläufigen Schusswaffen, wie Gewehren und (Schrot-)Flinten. Tempo 15.

ENERGIEWAFFEN: Schießen mit Energiewaffen, wie z.B. einem Strahler. Tempo 17.

SPEZIALWAFFEN: Gilt für bestimmte Schusswaffen, z.B. Scharfschützengewehr, Maschinengewehr (MG), Plasmawerfer, Nadlergeschosse (eine Waffe in SciFi-Kampagnen, die auf kurze Distanz viele kleine Teile verschießt) aber auch antiquierte Waffen wie Armbrüste, o.ä. Tempo je nach Waffe.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

SCHIESSEN: Grundwert mit dem der Charakter mit einer beliebigen Feuerwaffe umzugehen vermag. Wird durch die Boni in dieser Liste erhöht. Je nach Waffe gibt es verschiedene Optionen, sie abzufeuern. Das Tempo hängt dabei vom Waffentyp ab. Grundsätzlich feuern die meisten Waffen einzelne Schüsse ab.

SCHARFSCHIESSEN: Bonus auf den Gruw und den Schaden einer Schusswaffe, wenn man vor dem Schuss zwei ganze Runden Zeit hatte, auf ein Opfer zu zielen. Außerdem darf der Schütze während des Zielens nicht angegriffen worden sein. Der Bonus ist kumulativ zum Bonus aus der Kategorie, mit der der Angriff durchgeführt wird.

WAFFENKUNDE: Kenntnis von kampagnentypischen Schusswaffen.

Besondere Aktionen mit Feuerwaffen

Einzelfeuer

Zeit: 2; Schaden je nach Waffe. Mit jeder Waffe kann man etwas genauer zielen: Wenn 1 Aktion aufs Zielen verwendet wird, gibt dies einen Modi +1 auf den Gruw. Andererseits kosten das Ziehen (und evtl. das Entsichern) der Waffe eine Aktion. Die Kernschussweite ist abhängig von der Waffe (siehe Ausrüstungsliste).

Die nachfolgenden Handlungen sind nur bei Waffen möglich, die mehrere Schüsse pro Runde abgeben können. Siehe auch in den entsprechenden Ausrüstungslisten. Munitionsverbrauch beachten!

Salvenfeuer (Feuerstoß)

Diese Handlung dauert 2 Aktionen (Zeit 2A). Es werden mehrere Schüsse nacheinander abgegeben, Anzahl je nach Waffe. Sie werden jedoch mit einer einzelnen Probe abgehandelt. Der Schütze wählt: Modi +3 auf den Gruw oder erhöhter Schaden (der in Ausrüstungslisten für Feuerwaffen angegeben wird.)

Dauerfeuer

Diese Handlung dauert drei Aktionen (Zeit 3A). Der Abzug der Waffe wird durchgezogen. Das Dauerfeuer wird in einer Runde in 3 Salven aufgeteilt, für die jeweils eine eigene Probe abgelegt wird, welche sich bei fortlaufenden Salven verschlechtert. Wird der Abzug noch in den weiteren Runden gehalten, erhöht sich der Malus weiter und bleibt ab der 5. Salve bei -8. Für jede Salve zählt der erhöhte Schaden für Salvenfeuer.

1. Salve: Gruw +3
 2. Salve: Gruw +0
 3. Salve: Gruw -3
 4. Salve: Gruw -6
 5. Salve: Gruw -8
- jede weitere Salve: ½ Gruw -5

Einige Waffen benötigen für das Dauerfeuer ein Zweibein, auf das die Waffe gestützt wird. Bei einem Dreibein gilt nur Modi -3 ab der vierten Salve. Ist die Waffe fest montiert, gilt ab der dritten Salve immer voller Gruw (+0).

GLÜCKSRITTER / KURTISANE

Talente Char Sint Wahr Will

Typ Sozial

Stand 01.01.2007

Epoche ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
ETIKETTE			Bonus	2	4	5	6	7	8	8	2+1 BILDUNG: BENIMM
INTRIGIEREN			Gruw	6	8	9	10	11	11	12	2+1
MILIEUKENNTNIS			Bonus	1	3	4	4	5	5	6	2+1 BILDUNG: KULTUR
FERP			Anzahl	4	4	4	3	3	2	2	1+2
FALSCHSPIEL			Bonus	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	HAND.: MANIP.
SPEZIALGEBIET			Bonus	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(4)	(4)	BILDUNG/HAND
SPEZIALGEBIET - TECHNIKEN			Slots	(1)	(1)	(2)	(2)	(3)	(3)	(3)	
VERFÜHREN			Bonus	(1)	(3)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	SPRACHE: REDEGEW

Allgemeine Beschreibung

Liste für Bonvivants, Kurtisanen, Heiratsschwindler, Intriganten, Glücksritter und Bohemiens, die in Casinos, Salons, am Hof und speziellen Etablissements verkehren. Neben allgemeinen kommunikativ-sozialen Fähigkeiten, die für ein Bestehen in der gehobenen, neureichen oder gebildeten Gesellschaft erforderlich sind, kann der Glücksritter mehrere Spezialgebiete kultivieren. Dabei kann es sich z.B. um eine künstlerische Begabung handeln. Diese dienen in erster Linie dazu, in der Gesellschaft, insbesondere beim anderen Geschlecht, Eindruck zu schinden.

Dementsprechend muss sich als Milieu eines der relevanten in der Kampagne gewählt werden (etwa Kaiserlicher Hof, Jet Set oder Partyszene).

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

ETIKETTE: Bonus auf BILDUNG: BENIMM. Richtiges Verhalten in Verhandlungen und ähnlichen Gesprächen, auch das zwanglose Aufnehmen von Gesprächen. Probe nur bei kritischen Anwendungen. *Referenzfall:* Gesprächspartner kommt aus vergleichbarem sozialen Hintergrund.

INTRIGIEREN: Versuch Halb- oder Unwahrheiten zu „verkaufen“ und durch Ausnutzen persönlicher Schwächen andere für die eigenen Ziele zu motivieren. Gleichzeitig die Fertigkeit solche Versuche zu entlarven. *Referenzfall:* Ruf des (N)SC ist noch nicht angeknackst, ungestörte Kommunikation, Weltbild des Belogenen bricht trotzdem nicht zusammen. Konkurrierend zu INTRIGIEREN oder evtl. Wissensfertigkeit.

FALSCHSPIEL: In Grad 1 wird die Regel eines Glücksspiels gelernt, in Grad 2, Grad 4 und Grad 6 je eine weitere (z.B. einfaches Würfelspiel, Poker, Black Jack, Roulette, „wo ist die schwarze Dame?“ etc.). Um das Spiel zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen, ist eine Probe notwendig: Glückt diese, gewinnt der Glücksritter. *Referenzfall:* Normale Wirtshaussituation, keine besonderen Sicherheitsmaßnahmen, die Opfer und andere Beobachter hegen keinen Verdacht.

MILIEUKENNTNIS: Spezieller Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Wissen über das gewählte Milieu, bringt Informationen über Personen, Organisationen, Gebräuche usw. des Milieus.

SPEZIALGEBIET: Das „Gewisse Etwas“, mit dem der Glücksritter protzen kann. Das Spezialgebiet kann z.B. ein beherrschtes Musikinstrument oder eine andere künstlerische Fähigkeit, ein spezielles Wissensgebiet oder ein besonderes Spiel sein, und wird als Bildungs- oder Handwerkstechnik eingetragen. Eine eventuelle Probe wird mit obigem Bonus auf den Standard-Gruw der entsprechenden Liste abgelegt. Die Anzahl der beherrschten Spezialgebiete kann man für 2 Ferp erhöhen. Auch das erste Spezialgebiet muss auf diese Weise eröffnet werden.

VERFÜHREN: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Versuch durch Ausnutzung der eigenen Attraktivität andere zu beeinflussen. *Referenzfall:* Ungestörte Gesprächssituation. Der Verführer hat kein schlechtes „Image“ bei der Person, die er verführen möchte.

HEHLER

Talente Char Fing Intu Sint **Stand** 01.01.2007
Typ Wissen **Epoche** ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BESTECHUNG			Bonus	1	2	3	4	4	4	5	3+1 BILDUNG: BENIMM
LÜGEN			Bonus	2	3	4	5	6	6	7	3+1 SPRACHE: REDEGEW
MILIEUKENNTNIS			Bonus	1	3	4	4	5	5	6	2+1 BILDUNG: KULTUR
REPUTATION			Punkte	0	0	1	1	2	3	4	1+1
SCHWARZMARKT			S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
VERHANDELN			Bonus	2	3	4	5	6	6	7	3+1 SPRACHE: REDEGEW

Allgemeine Beschreibung

Hehler sind Menschen, die bewusst geklaute Waren und Güter von Dieben kaufen und danach weiterverkaufen. Fehler können ein festes, „legal wirkendes“ Ladengeschäft betreiben oder als Groß- und Zwischenhändler auftreten, z.B. für gestohlene Kunstgüter. Diese Liste ist eine Mischung aus MILIEUWISSEN (UNTERWELT) und HÄNDLER.

Beschreibung der Fertigkeiten

BESTECHUNG: Bonus auf BILDUNG: BENIMM. Wissen um die Bestechlichkeit des Gegenübers und die angemessene Höhe des Bestechungsgeldes.

LÜGEN: Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Der Versuch, in einem Gespräch Halb- und Unwahrheiten zu „verkaufen“. *Referenzfall:* Der „Lügner“ sollte die Sprache mindestens genauso gut beherrschen wie sein Opfer. Die vorgebrachten Lügen sind zumindest halbwegs plausibel und können nicht sofort überprüft werden. Steht das Opfer den Geschichten gutmütig gegenüber oder ist leichtgläubig, können Boni vergeben werden.

MILIEUKENNTNIS: Spezieller Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Wissen über die Unterwelt, bringt Informationen über Personen, Organisationen, Gebräuche, usw. der Unterwelt.

REPUTATION: Bekanntheit im Milieu Unterwelt. Je höher der Wert, desto eher ist Bereitschaft vorhanden, dem Charakter zu helfen oder ihm Waren zu besorgen (SL-Entscheidung). Der Wert gilt auch als (Mindest-)Bonus im Milieu etwas über den Fehler herauszufinden, er kann vom SL erhöht werden. Eine hohe Reputation kann auch ein Nachteil sein, so ist man beispielsweise auch eher der Gegenseite (Polizei) bekannt.

SCHWARZMARKT: Beschaffung von Waren, Dienstleistungen und Informationen (legal oder illegal); SL legt die Zielzahl fest. *Referenzfall:* „normal“ auf dem Schwarzmarkt gehandelte Dinge. Bei Misserfolg sind diese nicht oder nur zu horrenden Preisen zu erhalten.

VERHANDELN: (N)SC und sein Gegenüber wollen ein Abkommen treffen und besprechen die Bedingungen (z.B. um einen Preis feilschen) Konkurrierend zu VERHANDELN, REDEKUNST: ARGUMENTIEREN oder SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Auch das Argumentieren und schlüssige Folgerungen und Behauptungen aufzustellen, gehört hierzu.

JOURNALISMUS

Talente Intu Sint Wahr Wint **Stand** 01.01.2007
Typ Wissen **Epoche** ab Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
RECHERCHE			S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1 BILDUNG: KULTUR
INTERVIEW			Bonus	2	3	4	5	6	6	7	2+1 SPRACHE: REDEGEW
MENSCHENKENNTNIS			Bonus	1	3	4	4	5	5	6	2+1 SINNE: MENSCH. KENNTNIS
BEITRAG VERFASSEN			Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
SPEZIALGEBIET			Slots	1	1	2	2	2	3	3	3+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste ist am Beruf des Journalisten ausgerichtet. Diese Liste enthält Fertigkeiten, die man braucht, um aus verschiedenen Quellen Informationen zu besorgen, und sie dann publikumswirksam aufzubereiten.

Lernvoraussetzungen: BILDUNG mindestens auf Grad 2.

Beschreibung der Fertigkeiten

RECHERCHE: Spezieller Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Vorhandene Informationen zusammentragen und zueinander in Beziehung setzen. *Referenzfall:* Ungewöhnliche Information, Zugang zu Archiven möglich.

INTERVIEW: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Das Gegenüber in ein Gespräch verwickeln und auf diese Weise Informationen aus ihm herauslocken, sowie das nötige Gedächtnis, um kurz nach dem Gespräch ein Gesprächsprotokoll anzufertigen.

MENSCHENKENNTNIS: Allgemeiner Bonus auf SINNESSCHÄRFE: MENSCHENKENNTNIS.

BEITRAG VERFASSEN: Verfassen eines Artikels, der auf Nichtfachkundige überzeugend wirkt und von Fachkundigen akzeptiert wird. Handelt es sich um ein Spezialgebiet des Verfassers, so überzeugt es sogar Fachleute.

SPEZIALGEBIET: Hierbei handelt es sich um ein spezielles Thema (Politik, Kultur, Sport, Klatsch) oder eine bestimmte Fähigkeit (Fotographie, Druck (vor allem für einen Journalisten des 19. Jahrhunderts wichtig)) mit der sich der Journalist auskennt. Diese Fertigkeit gilt als Bildungs- oder Handwerkstechnik.

MEDIZINER

Talente Fing Intu Wahr Wint
Typ Heilung

Stand 01.01.2007
Epoche ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
DIAGNOSE			Gruw	10	12	14	15	16	16	17	2+1
FACHKENNTNISSE			Bonus	1	2	3	4	4	5	5	BILDUNG: NATUR
FERP			Ferp	3	3	3	3	3	2	2	1+2
ERSTE HILFE			Bonus	(1)	(2)	(4)	(5)	(5)	(5)	(6)	HANDW / BILDUNG: S-GRUW
PHARMAZIE			Bonus	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	BILDUNG: NATUR
THERAPIE			Bonus	(1)	(2)	(2)	(2)	(4)	(4)	(4)	HANDW / BILDUNG: S-GRUW

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste enthält Fertigkeiten, mit deren Hilfe die Gesundheit eines Menschen wiederhergestellt werden kann. Diese Liste wird üblicherweise im Rahmen einer Lehre bzw. Ausbildung zum Heiler oder Arzt erworben. Die Möglichkeiten der Medizin und das Vorhandensein von Rohstoffen für Drogen und Medikamente hängen natürlich immer von der Kampagne ab.

Eine Spezialisierung (z.B. zum Sanitäter oder Pharmazeuten) ist mit Ferp möglich.

Für alle Anwendungen ist die so genannte „Schwarze Tasche“ (mobile Standardausrüstung) notwendig.

Lernvoraussetzungen: BILDUNG mindestens auf Grad 2.

In Gegenwartskampagnen kann man den Listengrad in etwa nach folgendem Schema interpretieren:

Grad	Beschreibung
1	Abgeschlossene Grundausbildung in einem Heilberuf
2	Erste Berufserfahrungen wurden gesammelt
3	Abgeschlossenes Studium, ab diesem Grad darf man üblicherweise einen Heilerberuf professionell ausüben
4	Abgeschlossene Promotion (Doktorwürde)

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

DIAGNOSE: Feststellen einer Krankheit oder die genaue Begutachtung einer Verletzung. Zu einer erfolgreichen Behandlung ist jedoch Therapie notwendig. Erst nach einer erfolgreichen Diagnose kann eine Therapie durchgeführt werden.

ERSTE HILFE: Man erhält automatisch die Handwerks-/Bildungstechnik ‚Erste Hilfe‘, der Bonus bezieht sich auf den Standard-Gruw HANDWERK bzw. BILDUNG (die Wahl einer der beiden Listen wird beim Erlernen von MEDIZINER getroffen). Anwendung von Erster Hilfe gibt 1VK/10AP zurück.

FACHKENNTNISSE: Spezieller Bonus auf BILDUNG: NATUR, bei medizinischem Wissen.

PHARMAZIE: Spezieller Bonus auf BILDUNG: NATUR. Analyse, also Identifikation von Medikamenten und Drogen, aber auch das Herstellen von Medikamenten, Drogen etc. in einem Standardlabor.

THERAPIE: Behandlung diagnostizierter Patienten. Die VK/AP-Regeneration oder sonstige Heilung ist abhängig von Behandlungsmöglichkeiten, Medikamenten etc. Je nach Güte der Behandlung und der zur Verfügung stehender Mittel wird die Regenerationszeit halbiert, gedrittelt oder geviertelt. *Referenzfall:* Alle benötigten Medikamente, etc. vorhanden und der Mediziner kann ungestört und unter hygienischen Bedingungen arbeiten.

MILIEUWISSEN

Talente Char Intu Sint Wahr
Typ Sozial

Stand 01.01.2007
Epoche ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
ETIKETTE			Bonus	2	4	5	6	7	8	8	2+1
ERKUNDUNG			Gruw	5	7	9	11	13	14	15	2+1
MILIEUKENNTNIS			Bonus	2	4	5	6	7	8	8	2+1
RESSOURCEN			Gruw	8	11	12	13	14	15	15	2+1
REPUTATION			Punkte	1	2	3	4	5	6	7	1+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste enthält zum einen Fertigkeiten für das Wissen über und den Umgang mit einem bestimmten Milieu. Zum anderen ist der Listengrad ein Maß dafür, wie gute Kontakte ein Charakter in diesem Milieu hat, und wie bekannt er dort ist.

Beim Erlernen der Liste muss das Milieu gewählt werden, zu dem der Charakter gehört, z.B. Oberschicht, Administration, Industrie, Kirche, Polizei, Militär, Universität, Partei oder Unterwelt. Der Spielleiter kann für Aktionen in ähnlichen Milieus die Boni dieser Liste nach eigenem Ermessen abschwächen, für deutlich unterschiedliche Milieus muss die Liste jedoch mehrfach erlernt werden.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

ETIKETTE: „Richtiges“ Verhalten, das den Normen des Milieus entspricht. Probe nur bei kritischer Anwendung.

ERKUNDUNG: Das Erforschen „fremder Milieus“; *Referenzfall:* Das zu erforschende Milieu ist dem eigenen recht ähnlich; hohe Aufschläge für fremde Milieus. Bei gelungener Probe lassen sich die Fertigkeit dieser Liste auf das neue Milieu anwenden. Eine ERKUNDUNG kann mehrere Tage, Wochen oder Monate in Anspruch nehmen. Beispiel: *Wer sich in der Unterwelt einer Stadt gut auskennt, sollte die entsprechenden Strukturen in anderen Städten durchschauen können. Wer „MILIEU: Universität“ beherrscht, sollte keine Möglichkeit besitzen, militärische Strukturen zu erkunden.*

MILIEUKENNTNIS: Spezieller Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Wissen über das gewählte Milieu, bringt Informationen über Personen, Organisationen, Gebräuche usw. des Milieus.

RESSOURCEN: Beschaffung von Waren, Dienstleistungen und wertvollen Informationen des Milieus. Können legal oder illegal sein. Spielleiter legt die Zielzahl fest, *Referenzfall:* Im Milieu alltägliche Dinge. Bei Misserfolg sind diese nicht oder nur zu einem horrenden Preis zu erhalten.

REPUTATION: Bekanntheit im Milieu. Je höher der Wert, desto eher ist die Bereitschaft vorhanden, dem Charakter zu helfen (nach Entscheidung des Spielleiters). Ebenso gilt der Wert als Bonus für andere Charaktere, wenn diese im Milieu etwas über den Charakter herausfinden möchten. Die Reputation gibt nur den Mindestwert an, der sich aufgrund von Spielleiterentscheidung erhöhen kann. Eine hohe Reputation kann aber auch ein Nachteil sein, da man eher auffällt. So ist man beispielsweise bei hoher Reputation auch eher niedrigen Chargen der Gegenseite als Mitglied bekannt (Unterwelt/Polizei oder Rebellen/Militär).

NAHKAMPF

Talente Fing Gesh Kons Kraf

Typ Kampf

Stand 01.01.2007

Epoche Alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BASIS-ANGRIFF	*	2	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1
BASIS-PARADE	14	1	Gruw	8	9	9	10	10	11	11	2+1
WAFFENKUNDE	16	1	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
KATEGORIE-ANGRIFF	-	-	Bonus	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	BASIS-ANGRIFF
KATEGORIE-PARADE	-	-	Bonus	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)	BASIS-PARADE

Allgemeine Beschreibung

Universelle Liste zum Einsatz von Waffen. Diese Liste erlaubt sowohl Spezialisierung, als auch den Erwerb umfassender Kenntnisse im bewaffneten Nahkampf. Sie passt in alle Genres, in denen Nahkampfwaffen (und sei es nur ein Messer) verwendet werden können.

BASIS-ANGRIFF und BASIS-PARADE steigen mit jedem Grad. Zusätzlich erhält man pro Grad zwei Fertigkeitpunkte (Ferp), mit denen Boni für Angriff und Parade in den Waffenkategorien (s.u.) gesteigert werden können. Eine Steigerung eines Bonus um einen Punkt kostet 1 Ferp, ab Bonus 4 kostet jede Steigerung 2 Ferp. Für jede Waffenkategorie kann ein Bonus auf Angriff und ein Bonus auf Parade verteilt werden. Mit Waffen, für deren Kategorie man keine Boni hat, zählen BASIS-ANGRIFF und BASIS-PARADE als Gruw.

Referenzfall: Beide Hände frei, normale Sichtverhältnisse, stabiler Untergrund, Bewegungsfreiheit. Waffen, deren Tempo, Schaden, Gewicht, evtl. Modi für Proben etc. siehe in den entsprechenden Ausrüstungslisten. Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Fertigkeiten

BASIS-ANGRIFF: Grundwert zum Treffen eines Zieles mit einer Nahkampfwaffe. Wird durch Boni in dieser Liste erhöht.

BASIS-PARADE: Grundwert zum Parieren von Angriffen. Wird durch Boni in dieser Liste erhöht. Durch geeignete Schilde wird der PARADE-Gruw zusätzlich erhöht (siehe Ausrüstungsliste).

WAFFENKUNDE: Erkennen und Warten von kulturtypischen Nahkampfwaffen. Dient auch dazu, den Kampf- und Warenwert von Waffen, sowie ihre Herkunft bestimmen zu können.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Wählbare Kategorien

HIEBWAFFEN: Klingenwaffen, mit denen kraftvoll zugeschlagen wird, z.B. Schwerter, Säbel, etc.

SCHLAGWAFFEN: Stumpfe Waffen, mit denen kraftvoll zugeschlagen wird und Äxte, z.B. Keulen, Prügel, Morgenstern, Kriegsbeil, etc.

STANGENWAFFEN: Waffen mit großer Reichweite, oft zu großen Teilen aus Holz, wie Hellebarde, Pike, Speer, Kampfstab, etc. Mit Stangenwaffen kann in der Regel schlecht oder gar nicht pariert werden (siehe Ausrüstungslisten).

STICHWAFFEN: Leichte Waffen mit scharfer Klinge oder Spitze, z.B. Dolch, Florett, Kurzschwert, etc.

SCHILD: Auch ein Schild kann als eigenständige Kategorie erlernt werden, um die Paredefertigkeiten weiter zu verbessern. Generell gibt jedes Schild einen Grund-Bonus auf Parade (siehe Ausrüstungsliste). Lernt man diese Kategorie, erhält man einen zusätzlichen (kumulativen) Bonus auf alle passenden Paredefertigkeiten wenn man ein Schild einsetzt, also: BASIS-PARADE + KATEGORIE-PARADE + Grund-Bonus des Schildes + Kategorie SCHILD.

SPEZIALWAFFEN: Nach Absprache mit dem Spielleiter lernt der Charakter den Umgang mit nur einer Waffe (in der Regel). Typische Spezialwaffen sind Ritterlanze und Zweihanddolch.

Modi beim Nahkampf	
Ziel gr. als Angreifer	+1 bis +4
Ziel benommen	+ 2
Schlag in den Rücken	+ 2
Schlag von oben	+ 2
Ziel unbewegt	+ 4
Ziel überrascht	+ 4
Ziel rennt	- 2
Angreifer rennt	- 2
Angreifer am Boden	- 4
Kleines Ziel	-2 bis -8
Ziel unsichtbar	- 10
Angreifer geblendet	- 10

OFFIZIER

Talente Char Intu Will Wint **Stand** 01.01.2007
Typ Wissen **Epoche** ab Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
AUTORITÄT			S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
MILITÄRWISSEN			Bonus	2	4	5	5	6	6	7	2+1
RHETORIK			Bonus	1	2	3	3	4	4	4	3+1
TAKTIK	16	1	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
TAKTIKPUNKTE			Punkte	3	4	4	5	5	5	6	3+1
STRATEGIE			Gruw	4	6	8	10	11	12	13	2+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste enthält Fertigkeiten, die für das Führen von militärischen Einheiten benötigt werden. Die notwendigen Kenntnisse werden in einer gehobenen militärischen Laufbahn erworben.

Lernvoraussetzungen: BILDUNG mindestens auf Grad 2.

Beschreibung der Fertigkeiten

AUTORITÄT: Der Offizier vermittelt einen kompetenten Eindruck und wird von anderen als leitende Persönlichkeit akzeptiert. Bei Erfolg werden die Kommandos des Offiziers befolgt. Unter Umständen konkurrierend zu BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ.

MILITÄRWISSEN: Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Kenntnisse über berühmte Schlachten und der militärgeschichtlichen Entwicklung. Kenntnisse von Militärwesen und dessen innerer Verwaltung sowie Dienstgrade und Benehmen gegenüber Vorgesetzten / Untergebenen.

RHETORIK: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Öffentliches Reden. Bei Erfolg konnte der (N)SC seinen Standpunkt deutlich machen und überzeugen. Eventuell konkurrierend zu REDEKUNST: RHETORIK bei Gegenrede oder zu BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ, wenn der Redner zum Beispiel zum Aufstand aufruft, usw.

TAKTIK: Die Kunst eine Schlacht zu gewinnen. Umfasst im Wesentlichen die Koordination einer Gruppe im Gefecht. Entwicklung von Kampfstrategien. Bei gelungener Probe können für die gesamte Kampfhandlung Taktikpunkte vergeben werden.

TAKTIKPUNKTE: Pro Runde können Punkte auf Untergeebene (bzw. Gruppenmitgliedern, die auf die Befehle des Offiziers hören) verteilt werden (max. 4 TP pro Person). Sie gelten als Bonus für jegliche Art von Kampfhandlungen. Zwei Anwendungsmöglichkeiten: Entweder für die gesamte Kampfhandlung fest vergeben oder jede Runde neu verteilen, dann muss der Offizier jedoch 1 Aktion auf das Verteilen von Anweisungen verwenden und die Untergebenen müssen Kontakt zum Offizier haben.

STRATEGIE: Die Kunst, das Ziel eines Krieges durch den Einsatz von Schlachten zu erreichen. Konkurrierend zu OFFIZIER: STRATEGIE der gegnerischen Seite. Eine Armee mit überlegener Strategie kann nach Wahl des Spielers eine bessere Ausgangsposition in einzelnen Schlachten haben (Bonus auf TAKTIK) oder das Kriegsziel leichter erreichen.

REDEKUNST

Talente Char Intu Sint Will **Stand** 01.01.2007
Typ Sozial **Epoche** ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
MENSCHENKENNTNIS			Bonus	2	4	5	5	6	6	7	2+1
INTERVIEW			Bonus	2	3	4	4	5	5	6	2+1
LÜGEN/BELABERN			Bonus	2	4	5	5	6	6	7	2+1
RHETORIK			Bonus	2	4	5	5	6	6	7	2+1
SCHAUSPIELERN			Bonus	1	2	3	4	5	5	6	2+1
VERHANDELN			Bonus	1	2	3	4	5	5	6	2+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste enthält Fertigkeiten, mit denen der Charakter durch den einfühlsamen und geschickten Einsatz sprachlicher Mittel andere Menschen manipulieren kann.

Bei manchen Fertigkeiten und Situationen kann es sinnvoll sein, dem Opfer eine konkurrierende Probe auf BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ zuzugestehen. Der SL kann sich vorbehalten, Boni und Mali für gutes, bzw. schlechtes Rollenspiel zu geben.

Beschreibung der Fertigkeiten

MENSCHENKENNTNIS: Allgemeiner Bonus auf SINNESSCHÄRFE: MENSCHENKENNTNIS.

INTERVIEW: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Geschicktes Ausfragen eines (N)SC. Konkurrierend zu BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ.

LÜGEN/BELABERN: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Der Versuch Halb- und Unwahrheiten zu „verkaufen“.

RHETORIK: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Öffentliches Reden. Bei Erfolg konnte der (N)SC seinen Standpunkt deutlich machen und überzeugen. Eventuell konkurrierend zu REDEKUNST: RHETORIK bei Gegenrede oder zu BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ, wenn der Redner zum Beispiel zum Aufstand aufruft, usw.

SCHAUSPIELERN: Überzeugendes Darstellen einer sozialen oder literarischen Rolle. Dem Gegenüber als eine andere Person erscheinen. Konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: MENSCHENKENNTNIS.

VERHANDELN: (N)SC und sein Gegenüber wollen eine Übereinkunft treffen und besprechen die Bedingungen, zum Beispiel feilschen sie um einen Preis. Konkurrierend zu VERHANDELN, REDEKUNST: ARGUMENTIEREN oder SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Auch das Argumentieren in einer Gesprächssituation, schlüssige Folgerungen und Behauptungen aufzustellen, gehört hierzu.

SCHNÜFFLER

Talente Intu Sint Wahr Wint **Stand** 01.01.2007
Typ Sozial **Epoche** ab Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
INFORMATION			Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
INTERVIEW			Bonus	2	3	4	5	5	5	6	3+1
LÜGEN			Bonus	1	2	3	4	4	5	5	2+1
RECHT UND GESETZ			Bonus	1	1	1	2	2	2	3	3+1
SUCHEN			Bonus	1	2	3	4	5	5	6	2+1
SCHLEICHEN / VERSTECKEN			Bonus	1	1	2	2	3	3	4	2+1
VERHÖREN			Bonus	0	1	2	2	4	4	4	3+1

Allgemeine Beschreibung

Die Berufsliste des klassischen Detektivs. Die Fertigkeiten konzentrieren sich auf den „Mann auf der Straße“, der z.B. Verbrecher beschattet und Informationen aus Verdächtigen herauskitzelt und von seinen Informanten bekommt; nicht auf den Analytiker im Büro.

Beschreibung der Fertigkeiten

INFORMATION: Das Beschaffen wichtiger Informationen. Ein Schnüffler kann ein Netz aus Zuträgern aufbauen, die relevante Informationen aus der Szene weiter tragen.

INTERVIEW: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Das Gegenüber in ein Gespräch verwickeln und auf diese Weise Informationen aus ihm herauslocken, sowie das Gedächtnis, um kurz nach dem Gespräch ein Gesprächsprotokoll anzufertigen.

LÜGEN: Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Der Versuch Halb- und Unwahrheiten zu „verkaufen“. Hier muss ein Gespräch stattfinden können. *Referenzfall:* Der „Lügner“ sollte die Sprache mindestens genauso gut beherrschen wie sein Opfer. Die vorgebrachten Lügen sind zumindest halbwegs plausibel und können nicht sofort und an Ort und Stelle überprüft werden. Steht das Opfer den Geschichten gutmütig gegenüber oder ist leichtgläubig, können teilweise hohe Boni vergeben werden.

RECHT UND GESETZ: Spezieller Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Kein umfassendes Rechtswissen im Sinne einer juristischen Ausbildung, aber praxisbezogene Kenntnis von den Grenzen des Gesetzes und den Konsequenzen einer Übertretung.

SUCHEN: Allgemeiner Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN.

SCHLEICHEN / VERSTECKEN: Allgemeiner Bonus auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN / VERSTECKEN.

VERHÖREN: Spezieller Bonus auf BILDUNG: BENIMM. Den Gesprächspartner unter Druck setzen, so dass er mürbe wird und Auskunft gibt. Möglicherweise konkurrierende Probe auf BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ (SL-Entscheidung).

SCHURKE

Talente Fing Gesh Intu Wahr Wint **Stand** 01.01.2007
Typ **Epoche** ab Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
BEOBACHTEN			Bonus	1	2	3	4	4	5	5	4+1
DIEBSTAHL			Bonus	2	3	4	5	6	6	7	2+1
KLETTERN			Bonus	1	2	3	4	4	5	5	3+1
SCHLEICHEN / VERSTECKEN			Bonus	2	3	4	5	5	5	6	3+1
SCHLÖSSER KNACKEN			Bonus	2	3	4	4	5	5	5	3+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste enthält klassische 'Diebesfertigkeiten', die sowohl für Einbrecher, als auch Taschendiebe extrem hilfreich sind. Sie passt in jede Kampagne, da es immer „Gauner“ und „Schurken“ geben wird.

Beschreibung der Fertigkeiten

BEOBACHTEN: Spezieller Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN, wenn der Schurke jemanden oder einen Vorgang genau beobachtet.

DIEBSTAHL: Spezieller Bonus auf HANDWERK: TARNEN. Taschendiebstahl, aber auch das Einstecken von offen herumliegenden Gegenständen (konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN).

KLETTERN: Allgemeiner Bonus auf BEWEGUNG: KLETTERN.

SCHLEICHEN / VERSTECKEN: Allgemeiner Bonus auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN / VERSTECKEN.

SCHLÖSSER KNACKEN: Bonus auf HANDWERK: MANIPULIEREN. *Referenzfall:* Normales Schloss, Dietrichset oder entsprechendes Werkzeug dabei.

SPION

Talente Fing Sint Wahr Wint
Typ Wissen

Stand 01.01.2007
Epoche ab Gegenwart

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
DATENSUCHE		*	S-Gruw	7	10	12	13	14	15	15	2+1
GEHEIMAKTION			Bonus	2	4	5	5	6	6	7	3+1 HAND.: TARNEN
SCHLÖSSER KNACKEN			Bonus	2	3	4	4	5	5	5	3+1 HAND.: MANIPUL
SCHLEICHEN / VERSTECKEN			Bonus	2	3	4	5	5	5	6	3+1 BEW.: SCHLEICH
GEHEIMDIENSTWISSEN			Bonus	1	2	3	4	4	5	5	2+1 BILDUNG: KULTUR
INTERVIEW			Bonus	2	3	4	5	6	6	7	2+1 SPRACHE: REDEGEW

Allgemeine Beschreibung

Liste mit wichtigen Agentenfertigkeiten. Diese Liste wird von Charakteren erlernt, die in einem Geheimdienst oder einer geheimdienstähnlichen Organisation arbeiten. Die Fertigkeiten sind auf den Einsatz 'im Feld' ausgelegt, nicht für einen Mitarbeiter des Stabs oder der Verwaltung.

Beschreibung der Fertigkeiten

DATENSUCHE: Das Zusammentragen von Informationen über ein bestimmtes Gebiet, eine Person oder Ähnliches. *Referenzfall:* Ungewöhnliche Information, Suche in öffentlichen Medien oder amtlichem Material wie z.B. Akten; keine Störungen, prinzipielle Zugänglichkeit der Information.

GEHEIMAKTION: Bonus auf HANDWERK: TARNEN für das verborgene Ausführen kleiner „Handreichungen“, z.B. Gift in ein Getränk schütten, ein Papier verschwinden lassen, Wanzen unbemerkt anbringen, usw. Außerdem Bonus auf HANDWERK: HERSTELLEN, um tote Briefkästen, Geheimfächer und ähnlich einfache Dinge zu basteln.

SCHLÖSSER KNACKEN: Bonus auf HANDWERK: MANIPULIEREN, *Referenzfall:* Normales Schloss, Dietrichset oder entsprechendes Werkzeug dabei.

SCHLEICHEN / VERSTECKEN: Allgemeiner Bonus auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN / VERSTECKEN.

GEHEIMDIENSTWISSEN: Bonus auf BILDUNG: KULTUR. Kenntnisse über berühmte Schachzüge der geheimdienstgeschichtlichen Entwicklung. Kenntnisse von Geheimdienstwesen und dessen innerer Verwaltung sowie Dienstgrade und Benehmen gegenüber Vorgesetzten bzw. Untergebenen.

INTERVIEW: Spezieller Bonus auf SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT. Das Gegenüber in ein Gespräch verwickeln und auf diese Weise Informationen aus ihm herauslocken, sowie das nötige Gedächtnis, um kurz nach dem Gespräch ein Gesprächsprotokoll anzufertigen.

WAFFENLOSER KAMPF

Talente Gesh Intu Kons Kraf
Typ Kampf

Stand 01.01.2007
Epoche ab Antike

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	Bonus auf
SCHADENS Bonus			SCH	0	0	1	1	1	2	2	3+1 STÄRKE: SCHADEN
FERP			Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
AUSWEICHEN		1	Bonus	(0)	(0)	(0)	(0)	(2)	(2)	(2)	BEW.: AUSW.
BLOCK			Bonus	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(4)	(5)	BEW.: FAUSTS.
FAUSTSCHLAG			Bonus	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	BEW.: FAUSTS.
FUßTRITT			Bonus	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	BEW.: FUßTRITT
RINGEN			Bonus	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	STÄRKE: RINGEN

Allgemeine Beschreibung

In dieser Liste werden mehrere waffenlose Kampfkarten gebündelt. Spezialisierung erfolgt durch Ferp (Beispielverteilung in Klammern gilt für Boxer).

Beschreibung der Fertigkeiten

SCHADENS Bonus: Allgemeiner Bonus auf den STÄRKE: SCHADENS Bonus durch gezielte Treffer (dies ist zusätzlicher VK-Schaden mit entsprechendem AP-Schaden).

AUSWEICHEN: Allgemeiner Bonus auf den BEWEGUNG: AUSWEICHEN. Während für BEWEGUNG: AUSWEICHEN zwei Aktionen erforderlich sind, benötigt diese Fertigkeit nur eine Aktion.

BLOCK: Bonus auf den BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG oder FUßTRITT. Der Charakter kann für eine Aktion einen Angriff (Faustschlag oder Fußtritt) mit Armen oder Beinen abwehren. Nicht vergessen: der Bonus für FAUSTSCHLAG oder FUßTRITT aus dieser Liste zählt auch dazu.

FAUSTSCHLAG: Allgemeiner Bonus auf den BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG.

FUßTRITT: Allgemeiner Bonus auf den BEWEGUNG: FUßTRITT.

RINGEN: Allgemeiner Bonus auf den STÄRKE: RINGEN.

Beispielverteilung der Ferp für einen Ringer

AUSWEICHEN	1	Bonus	(0)	(1)	(2)	(4)	(4)	(5)	(5)
RINGEN		Bonus	(2)	(2)	(4)	(4)	(5)	(5)	(6)

Beispielverteilung der Ferp für einen Kick-Boxer

AUSWEICHEN	1	Bonus	(1)	(2)	(2)	(3)	(4)	(4)	(4)
BLOCK		Bonus	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(2)
FAUSTSCHLAG		Bonus	(1)	(1)	(2)	(3)	(3)	(4)	(4)
FUßTRITT		Bonus	(0)	(1)	(2)	(2)	(3)	(4)	(4)

AUSRÜSTUNGSLISTEN

Da DEMIURGON ein Universalsystem ist, werden Preise normalerweise in der fiktiven Währung „Demi“ angegeben (1 Demi ist die Menge an Geld, die man im Schnitt benötigt, um einen Tag zu leben). Hier sind die Preise jedoch in den Währungen angegeben, die im Spiel relevant sind.

Der Wert eines Demi entspricht in der Zeit nach dem zweiten Weltkrieg etwa 1.000 FF – hierbei handelt es sich noch um die alten Franc, die 1958 im Verhältnis von 100:1 in neue Franc umgetauscht werden. In Österreich wird nach der Abschaffung der Deutschen Mark wieder mit Schilling gehandelt.

Da die Preise in Österreich aufgrund der Mangelwirtschaft teurer sind, werden in den Ausrüstungslisten drei Preise angegeben. Wobei zu bedenken ist, dass die Produkte in Österreich eventuell nur auf dem Schwarzmarkt zu beziehen sind, wenn man keine Wertmarken hat. Besitzt man jedoch amerikanische Dollar oder Zigaretten, so reduziert sich der Preis. Dies gilt auch für Französische Franc, doch ist dort die Ersparnis nicht ganz so groß.

Hier das **Tauschverhältnis** in Österreich:

1.000 FF = 200 ÖS = 4 \$ = 40 Zigaretten (=1 Demi)

Bei den hier angegebenen Schwarzmarkt-Preisen handelt es sich natürlich nur um Richtwerte. Die Preise können auch mehr als das Doppelte des angegebenen Wertes betragen, mit etwas Glück sind aber eventuell auch niedriger als angegeben. Dies ist abhängig davon, wie viel Erfahrung der Charakter auf dem Schwarzmarkt hat, ob er die richtigen Leute anspricht und ob er überzeugend verhandeln kann.

Kleidung

Gegenstand	Gewicht	Preis in Fr.	Preis in Ö.	Schwarzmarkt
Einfache Hose	0,5 kg	5.000 FF	1.500 ÖS	2.000 ÖS
Einfaches Hemd	0,2 kg	2.000 FF	600 ÖS	800 ÖS
Einfache Schuhe	1,0 kg	5.000 FF	1.500 ÖS	2.500 ÖS
Einfacher Mantel	1,5 kg	10.000 FF	3.000 ÖS	5.000 ÖS
Einfacher Hut	0,2 kg	3.000 FF	900 ÖS	1.000 ÖS

Reisebedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis in Fr.	Preis in Ö.	Schwarzmarkt
Koffer	2,0 kg	20.000 FF	6.000 ÖS	8.000 ÖS
Verbandskasten	1,5 kg	2.000 FF	1.000 ÖS	2.000 ÖS
Fernglas	0,6 kg	30.000 FF	–	40.000 ÖS
Taschenlampe	0,5 kg	5.000 FF	–	5.000 ÖS
Standardseil 10 m (*)	2,0 kg	2.500 FF	700 ÖS	500 ÖS
Kletterhaken (*)	0,1 kg	100 FF	30 ÖS	20 ÖS
Eine Zigarette	10 g	10 FF	(2,5 ÖS)	4 ÖS
Fahrrad	10,0 kg	40.000 FF	–	50.000 ÖS
Kleines Automobil	400,0 kg	2.000.000 FF	–	3.000.000 ÖS

(*) Der Preis auf dem Schwarzmarkt ist bei einigen Gegenständen teilweise günstiger, da sie in der Regel gebraucht sind und ihre Beschaffung keinen hohen Aufwand darstellt. Viele Leute verkaufen ihre Habseligkeiten, weil sie Geld brauchen.

Dienstleistungen

Gegenstand	Preis in Ö.	Bemerkung
Übernachtung im Gasthaus	400 ÖS	
Übernachtung im Hotel	ab 500 ÖS	in Dollar billiger: ab 5 \$
Teller Eintopf	100 ÖS	
Einfaches Mittagessen	300 ÖS	
Stück Kuchen	100 ÖS	
Tasse Ersatzkaffee (Muckefuck)	30 ÖS	
Tasse richtigen Kaffee	40 ÖS	in Dollar billiger: 0,50 \$
Glas Schnaps	40 ÖS	
Glas Bier / Wein	60 ÖS	
Taxifahrt (ca. 5 km)	200 ÖS	in Dollar billiger: 2,50 \$
Bahnfahrt 2. Klasse (ca. 50 km)	200 ÖS	
Riesenradfahrt	–	Riesenrad war leider defekt
Telefongebühren Ortsgespräch (1 min)	3 ÖS	
Telefongebühren Ferngespräch (1 min)	10 ÖS	

Gauner- und Spionagebedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis auf dem Schwarzmarkt
Giftring	20 g	1.500 ÖS
Giftfüllfederhalter	50 g	600 ÖS
Schlafgift für eine Anwendung	10 g	300 ÖS
Briefklemme zum Öffnen von Briefen	20 g	400 ÖS
Teleskopspiegel	100 g	900 ÖS
Forensikkoffer	6,0 kg	2.500 ÖS
Handschellen	200 g	1.000 ÖS
Dietrichset	50 g	1.200 ÖS
Brecheisen	4,0 kg	800 ÖS
Gefälschte Papiere	50 g	3.000 ÖS

Rüstungen

Gegenstand	Gewicht	Rüstschutz	Malus	Preis		
				Frankreich	Österreich	S.-Markt
Leichte Schutzweste	5,0 kg	2/5	-1	50.000 FF	–	12.000 ÖS
Schwere Schutzweste	8,0 kg	4/10	-2	80.000 FF	–	20.000 ÖS

Rüstschutz: VK-/AP-Schaden, der von der Rüstung pro Treffer abgefangen wird.

Schusswesten schützen in erster Linie vor Schusswaffen, bei anderen Waffen müssen die Schutzwerte gedrittelt werden.

Malus: Modus auf alle körperlichen Fertigkeiten, solange die Rüstung getragen wird.

Nahkampfwaffen

Gegenstand	Gewicht	Größe	Tempo	Schaden	Parade	Preis		
Stichwaffen			13			Frankreich	Österr.	S.-Markt
Messer	0,25 kg	klein E	normal	W3*2	-4	1.000 FF	300 ÖS	500 ÖS
Dolch/Bajonett	0,5 kg	klein E	normal	W4*2	-2	5.000 FF	–	5.000 ÖS
Schlagwaffen			10			Frankreich	Österr.	S.-Markt
Knüppel	1,0 kg	klein E	normal	W4*6	-2	3.000 FF	–	1.000 ÖS
Eisenstange	6,0 kg	groß Z	-1	W8*4	normal	5.000 FF	–	1.200 ÖS
Schlagring	0,5 kg	klein E	12	+1	–	5.000 FF	–	1.200 ÖS
Totschläger	0,5 kg	klein E	normal	W3*15	-3	2.000 FF	–	500 ÖS

Größe: E bedeutet, dass die Waffe einhändig geführt wird; Z bedeutet zweihändig.

Tempo: Veränderung des Tempowertes, bei denen der Charakter angreifen kann. Der Tempowert der Parade bleibt davon unverändert.

Parade: Veränderung des PARADE-Gruws.

Fernkampfwaffen

Gegenstand	Gew.	Schaden	Schuss	Mag	Reichweite			Laden	Preis	
Handfeuerwaffen					nah	mit	gr		Frankr.	S.-Markt
Handgelenkrevolver	0,6 kg	W6+2*2	2	2	10	20	–	1A/Sch.	–	6.000 ÖS
Revolver	1,3 kg	2W6*2	2	6	15	30	–	1A/Sch.	10.000 FF	2.000 ÖS
Stahlmantelrevolver	1,0 kg	2W6*2	2	6	20	40	–	1A/Sch.	15.000 FF	3.000 ÖS
Schwerer Revolver	2,8 kg	2W6+2*2	2	6	20	40	–	1A/Sch.	20.000 FF	4.000 ÖS
Halbautom. Pistole	2,0 kg	2W6*2	3	10	25	50	–	2A	–	4.000 ÖS
Maschinenpistole (MP)	2,4 kg	2W6*2 3W6*2	3 S/D	30	25	50	–	2A	–	7.000 ÖS
Gewehre					nah	mit	gr		Frankr.	S.-Markt
Karabiner	2,5 kg	2W6+2*2	1	8	50	100	300	1A/Sch.	25.000 FF	5.000 ÖS
Sturmgewehr	2,8 kg	2W6+2*2 3W6+3*2	3 S	20	50	100	300	2A	–	8.000 ÖS
Schrotflinte	3,0 kg	speziell	1	2	25	50	100	1A/Sch.	15.000 FF	4.000 ÖS
Spezialwaffen					nah	mit	gr		Frankr.	S.-Markt
Scharfschützengew.	4,5 kg	3W6+3*2	1	8	100	300	800	1A/Sch.	–	10.000 ÖS
Maschinengewehr (MG)	10,0 kg	2W6+2*2 3W6+3*2	3 S/D	100	50	100	400	3A	–	13.000 ÖS

Schuss: Maximale Anzahl an Schüssen, die pro Runde abgegeben werden können.

S/D: Salve oder Dauerfeuer – der erhöhte Schaden gilt für Dauerfeuer bzw. für Salvenfeuer, wenn nicht die Option „Gruw-Verbesserung +3“ gewählt wird (siehe Liste FEUERWAFFEN).

Mag: Anzahl der Kugeln im Magazin

Reichweite: Maximale Entfernung in Metern für nahe, mittelweite und weit entfernte Ziele.

Malus für Entfernung: nah: 0, mittel: -2, groß: -5

Laden: Anzahl der Aktionen zum Nachladen.

Müllers Briefe

Müller hat mit Lahmann und Kopka Informationen auch über Briefe ausgetauscht. Einen dieser Briefe können die Charaktere halb verbrannt in Müllers Wohnung finden. Die Spieler werden feststellen, dass der Brief „codiert“ ist, d.h. er enthält Floskeln, die ohne Erklärung keinen Sinn ergeben. Ohne Kopka oder Lahmann zu fragen, werden die Charaktere den Brief nicht entschlüsseln können.

Für den Spielleiter findet sich unten, nach dem vollständigen Text des Briefes, die Erklärung. Eine für die Spieler vorbereitete Variante des Briefes befindet sich bei den Handouts.

Mein lieber Freund,

ich sende Dir Grüße nach Frankreich und hoffe Dir 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 herauszufahren. Franz sagte, daß die Kornblumen bei Bauer 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. Das 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 Abendsonne genießen.

Du kannst die Marianne von uns grüßen und ihr ausrichten, daß wir wohl auf sind und uns freuen würden, wenn sie uns irgendwann mal besuchen kommt. Das hat keine Eile, doch würden wir uns freuen, sie zu sehen.

Decodierung:

Einiges in dem Brief ist nur geschrieben worden, um es wie einen normalen Brief aussehen zu lassen, die übrigen Phrasen wurden von der Gruppe um Müller vorher vereinbart.

- „Mutter besucht [...] gestolpert“: „Mutter“ (manchmal auch Vater Bruder, Schwester usw.) ist die Organisation, danach folgt eine Zustandmeldung: gut – gesund – krank – schlecht – usw. Hier: „Die Organisation läuft gut, aber fast wären wir bei einer Aktion aufgefallen.“
- *Dann folgt eine nichts sagende Passage*
- „Kornblumen [...] 23 Tage“: Über einen bekannten Schieber (Kornblume) soll folgender Gegenstand in das Land gebracht werden: Druckerfarbe (23) (Es gibt drei Schieber: Kornblume, Gänseblümchen und Weizenfeld. Zudem eine Liste von 46 durchnummerierten Gegenständen.)
- *Dann folgt eine nichts sagende Passage*
- „Wir haben in unserem Garten [...] unscheinbar ist.“: „neue Blume“: neues Mitglied (auch neuer Zweig, neue Frucht, neue Pflanze usw.); „unscheinbar“: Das neue Mitglied ist noch nicht so aktiv. (auch klein, kümmerlich, muss sich entwickeln usw. im Gegensatz zu prächtig, groß, mächtig usw.: Das neue Mitglied unterstützt die Gruppe sehr tatkräftig.)
- „Das Gemüse [...] so aussichtsreich“: „Das Gemüse“: Die Aktivitäten der Gruppe (auch Obst, Blumen, Früchte usw.) „Der Ertrag“: Der Erfolg der Gruppe (auch Ernte, Blüten). Hier: Die Aktivitäten nehmen zu, jedoch stellt sich noch kein sichtbarer Erfolg ein.
- *Dann folgt eine nichts sagende Passage*

Personen, welche die Briefe geschrieben haben – die Adressen finden die Spieler auf den Umschlägen. Hierfür ist ein Handout vorbereitet. Die Angaben werden an dieser Stelle noch einmal aufgeführt und um Bezirke und Besatzungszonen¹ ergänzt (siehe Karte):

* Gertrud Reinhard
Lazarett Gasse 69
(Ecke Pelikan Gasse)
Bezirk IX (US)

* Viktor Kopka
Margareten Straße 184
(Ecke Preß Gasse)
Bezirk IV (S)

* Joseph Lahmann
Hirschvogel Gasse 14
(Nähe Brigittenauer Lände)
Bezirk XX (S)

* Peter Altmann
Stolzentaler Gasse 26
(Nähe Josefstädter Straße)
Bezirk VIII (US)

Hinweis für den SL: Lahmanns Adresse auf den Briefen ist veraltet, aktuell:

Burg Gasse 42
(Ecke Schottenfeld)
Bezirk VII (US)

Adressiert sind die Briefe (natürlich) alle an Müller selbst:

* Franz Müller
Gumpendorfer Straße 12
(Ecke Hornbastel)
Bezirk VI (F)

Müllers Adressbuch

In Müllers Wohnung können die Charaktere einen Auszug aus seinem Adressbuch finden. Der Auszug befindet sich als Kopiervorlage bei den Handouts. Die Angaben werden an dieser Stelle noch einmal aufgeführt und um Bezirke und Besatzungszonen ergänzt (siehe Karte):

Innerhalb Wiens:

* Gustav Lemmerhirt
Margareten Straße 33
(Ecke Einsiedler Gasse)
Bezirk V (GB)

* Hans Stredelmair
Kasernen Gasse 23
(Nähe Mariahilfer Straße)
Bezirk VI (F)

* Viktor Kopka
Margareten Straße 184
(Ecke Preß Gasse)
Bezirk IV (S)

* Ivan Markjewitsch
Am Heumarkt 17
(Ecke Lager Gasse – Nähe Innenstadt)
Bezirk III (GB)

* Anna Schmidt
Löhr Gasse 6
(Ecke Goldschlag Straße)
Bezirk XV (F)

Außerhalb Wiens:

* Paul Burkhard
Bismarck Allee 54
Salzburg

* Peter Schwejk
Markgrafenstraße 25 f
Berlin

¹ F: französische Zone; GB: englische Zone; S: sowjetische Zone; US: amerikanische Zone

Adressen

Im Anhang findet sich eine Karte von Wien als Kopiervorlage, einmal als unbeschriftete Spielerversion und einmal mit Markierungen für die Besatzungszonen und Personen sowie Handlungsorten für den Spielleiter.

Um Orte leichter finden zu können, ist die Karte mit senkrechten und waagerechten Linien versehen. Die senkrechten Unterteilungen sind von 1 bis 70 durchnummeriert, die waagerechten von I bis IV. Zur Adresse eines Ortes haben wir auch immer das „Karten-Planquadrat“ angegeben, das Alliierte Polizeizentrum findet sich zum Beispiel in der Auerspergstraße 1 (II, 32 v). Die „II“ und die „32“ geben dabei die waagerechte bzw. senkrechte Position auf der Karte wieder; das „v“ ist eine zusätzliche Hilfe, mit dieser Angabe kann man den gesuchten Ort auf der Karte ganz genau identifizieren. Dazu legt man den „Sucher“, der sich auf derselben Seite wie die Karte befindet, mittig an die waagerechte Linie und liest dann den entsprechenden Buchstaben ab.

Name	Straße	In der Nähe von	Bezirk	Karten-Planquadrat
------	--------	-----------------	--------	--------------------

Behörden und Besatzungszentralen

Alliiertes Polizeizentrum	Auersperg Palais	Auerspergstraße 1	Bezirk VIII (US)	II, 32 v
Kommandantur	Schmerlingplatz 10	Im Justizpalast	Bezirk I (Int.)	II, 33 x
Alliiertes Rat	Schwarzenbergplatz 3	Im Haus der Industrie (Nähe Am Heumarkt)	Bezirk III	III, 47 p
Sowjetische Stadtkommandantur	Dr-Karl-Renner-Ring 1	Im Stadtschulratsgebäude	Bezirk I (Int.)	
Sowjetisches Hauptquartier für die österreichische Besatzungszone	Kärtner Ring 16	Im Hotel Imperial	Bezirk I (Int.)	III, 43 g
Hauptquartier der US-Besatzungstruppen	Otto-Wagner-Platz 3	Im Allianz-Gebäude (Österr. Nationalbank)	Bezirk VIII (US)	II, 31 l
Britische Stadtkommandantur	Schönbrunner Schloss Str. 1	Im Schloss Schönbrunn	Bezirk XII (GB)	IV, 4 p
Französische Stadtkommandantur	Mariahilfer Str. 71	Im Hotel Kummer	Bezirk VI	III, 34 l

Hotels und Kultur

Hotel Sacher	Augustiner Straße 4		Bezirk I (Int.)	III, 41 d
Cafe Konstantinopel	Praterstraße 36		Bezirk II (S)	II, 49 l
Hotel Astoria	Kärtner Straße 32		Bezirk I (Int.)	III, 41 c
Staatsoper	Ringstraße		Bezirk I (Int.)	II, 40 e
Universität	Universitätsstraße		Bezirk I (Int.)	II, 34 l
Akademie der Wissenschaften	Universitätsplatz 2		Bezirk I (Int.)	II, 45 t
Akademie der Bildenden Künste	Schillerplatz 3		Bezirk I (Int.)	II, 38 i

Name	Straße	In der Nähe von	Bezirk	Karten-Planquadrat
------	--------	-----------------	--------	--------------------

Handlungsorte

Cafe Oriental	Siebenstern Gasse 96	Nähe Kirchen Gasse	Bezirk VII (US)	III, 30 f
Gasthof zum Adler	Weihburg Gasse 49	Nähe Kärtner Str. (Nähe Stefansdom)	Bezirk I (Int.)	II, 44 x
Lagerhalle (Kreutzmeier)	Brigittenauer Lände 143	Am Donau Kanal	Bezirk XX (S) (Schieberviertel)	oberhalb von 36
Prater	Prater Stern	Nähe Nordbahnhof	Bezirk II (S)	II, 55 c

Personen

Altmann	Peter	Stolzentaler Gasse 26	Nähe Josefstädter Straße	Bezirk VIII (US)	II, 22 r
Goldwasser	Antonius	Klosterneuburger Straße 42	Nähe Wallensteinstraße	Bezirk XX (S) (Schieberviertel)	I, 41 e
Kopka	Viktor	Margareten Straße 184	Ecke Preß Gasse	Bezirk IV (S)	III, 38 t
Lahmann	Joseph	Hirschvogel Gasse 14 Burg Gasse 42	Nähe Brigittenauer Lände Ecke Schottenfeld	Bezirk XX (S) Bezirk VII (US)	I, 38 c III, 24 c
Lemmerhirt	Gustav	Margareten Straße 33	Ecke Einsiedler Gasse	Bezirk V (GB)	IV, 28 m
Markjewitsch	Ivan	Am Heumarkt 17	Ecke Lager Gasse (Nähe Innenstadt)	Bezirk III (GB)	III, 48 k
Müller	Franz	Gumpendorfer Straße 12	Ecke Hornbastel	Bezirk VI (F)	IV, 23 d
Reinhard	Gertrud	Lazarett Gasse 69	Ecke Pelikan Gasse	Bezirk IX (US)	II, 27 c
Schmidt	Anna	Löhr Gasse 6	Ecke Goldschlag Straße	Bezirk XV (F)	III, 19 m
Stredelmair	Hans	Kasernen Gasse 23	Nähe Mariahilfer Straße	Bezirk VI (F)	III, 27 s

Die Namen der Wiener Stadtbezirke lauten wie folgt:

I. Innere Stadt	VIII. Josefstadt	XV. Fünfhaus
II. Leopoldstadt	IX. Alsergrund	XVI. Ottakring
III. Landstraße	X. Favoriten	XVII. Hernals
IV. Wieden	XI. Simmering	XVIII. Währing
V. Margareten	XII. Meidling	XIX. Döbling
VI. Mariahilf	XIII. Hietzing	XX. Brigittenau
VII. Neubau	XIV. Rudolfsheim	XXI. Floridsdorf

Die Bezirke waren wie folgt in Besatzungszonen aufgeteilt:

Internationale Zone (Int.):	I
Sowjetische Zone (S):	II, IV, X, XX, XXI
Amerikanische Zone (US):	VII, VIII, IX, XVII, XVIII, XIX
Französische Zone (F):	VI, XIV, XV, XVI
Englische Zone (GB):	III, V, XI, XII, XIII

Zusatzmaterialien

Auf den nächsten Seiten finden sich ein Con-Aushang für „Das Wiener Paket“ sowie die Fundstücke aus Müllers Wohnung als Handouts und die vorgefertigten Charaktere (falls ihr nicht mit selbst erschaffenen Charakteren spielen wollt).

- Con-Aushang
- Müllers Adressbuch
- Brief von Kopka
- Briefumschläge aus Müllers Wohnung
- Müllers Terminkalender
- Übersicht: NSC-Werte
- Karte: Die Lagerhalle
- Karte: Cafe Oriental
- Karte: Müllers Wohnung
- Wien-Karte für die Spieler
- Wien-Karte für den Spielleiter
- Vorgefertigte Charaktere
 - Spion
 - Schurke
 - Soldat
 - Arzt
 - Schnüffler
 - Halunke
- Leeres Charakterblatt

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



🏠 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 Markjenitsch
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 und sag, daß wir wohl auf sind und hoffen sie uns irgendwann besuchen. Sie hat keine Eile, doch wir freuen uns.

Viktor Kopka
Margareten Straße 184
Wien

Abs. G. Reinhard
Lazarett G. 69
Wien

Joseph Lehmann
Hirschvogel Gasse 14
Wien

Peter Ullmann
Stolrentaler 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 !!!

Übersicht: NSC-Werte

An dieser Stelle sind noch mal die Werte versammelt, die für Kämpfe wichtig sind, damit der Spielleiter sie auf einen Blick parat hat.

MGB-Observierungsagent			
VITALITÄT		SPRACHEN	
VK	11	Russisch	3
AP	80	Deutsch	3
BENOMMEN	-16	Frz. oder Englisch	2
BEWUSSTLOS	-32		
Fertigkeiten			
AUSWEICHEN	11	FAUSTSCHLAG	11
RENNEN	11m	RINGEN	10
SCHLEICHEN	9		
SUCHEN	12	Schaden	W2*9

Schukows Schläger			
VITALITÄT		SPRACHEN	
VK	12	Russisch	3
AP	90	Deutsch	1
BENOMMEN	-18	Französisch	1
BEWUSSTLOS	-36		
Fertigkeiten			
AUSWEICHEN	11	FAUSTSCHLAG	14
RENNEN	11m	BLOCK	15
SCHLEICHEN	9	RINGEN	12
SUCHEN	10	Schaden	W2+1*9

Anatoli Schukow			
VITALITÄT		SPRACHEN	
VK	12	Russisch	3
AP	90	Deutsch	3
BENOMMEN	-18	Französisch	2
BEWUSSTLOS	-36	Englisch	2
Fertigkeiten			
AUSWEICHEN	12	FAUSTSCHLAG	12
RENNEN	12m	RINGEN	10
SCHLEICHEN	10	Interview	11
SUCHEN	12	Schaden	W2*9

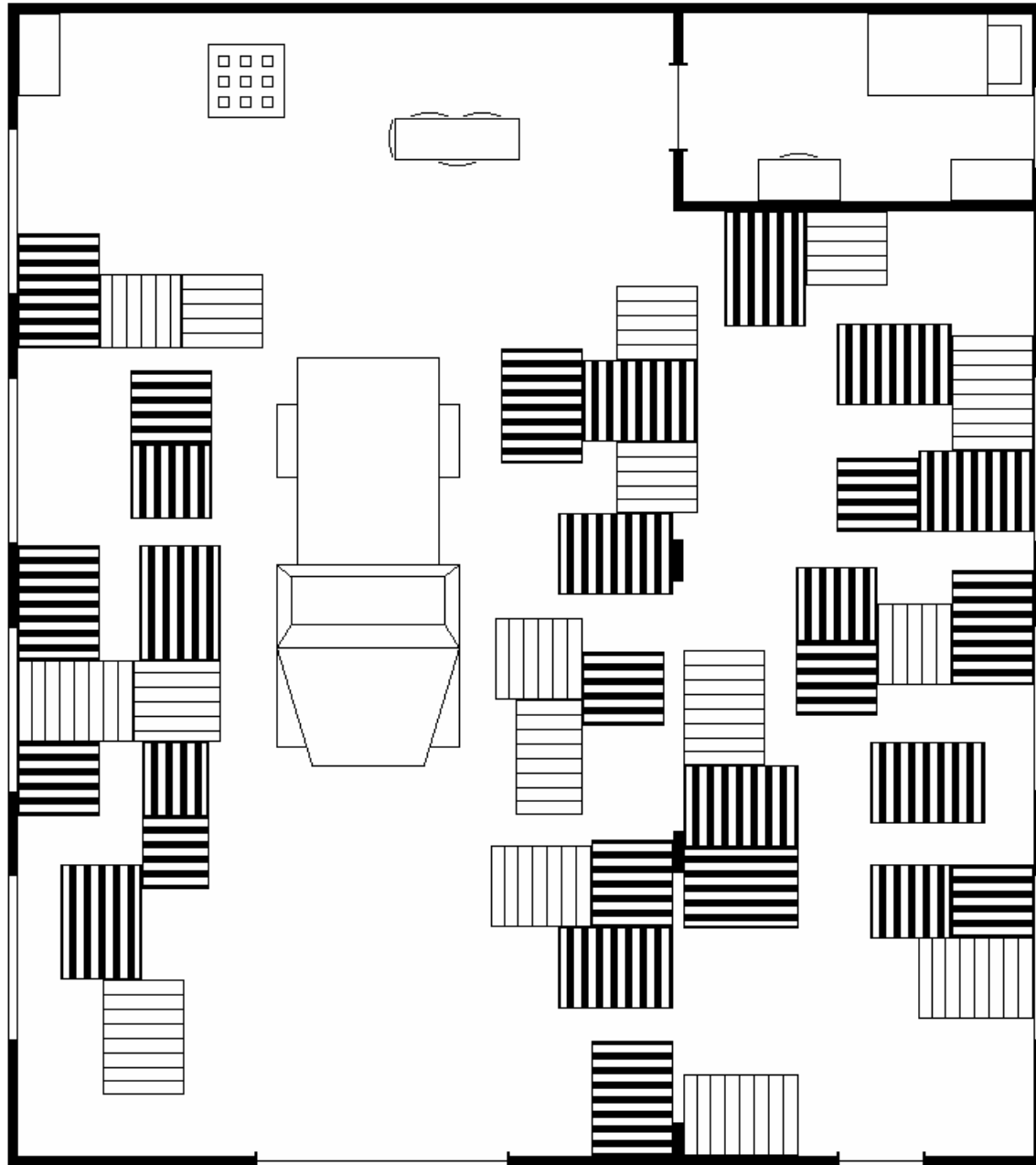
Schukows Begleiter			
VITALITÄT		SPRACHEN	
VK	13	Russisch	3
AP	100	Deutsch	3
BENOMMEN	-20		
BEWUSSTLOS	-40		
Fertigkeiten			
AUSWEICHEN	12	FAUSTSCHLAG	12
RENNEN	12m	RINGEN	14
SCHLEICHEN	10		
SUCHEN	11	Schaden	W2+1*9

Schieber			
VITALITÄT		SPRACHEN	
VK	11	Russisch	3
AP	80	Deutsch	3
BENOMMEN	-16	Französisch	2
BEWUSSTLOS	-32	Englisch	2
Fertigkeiten			
AUSWEICHEN	12	FAUSTSCHLAG	12
RENNEN	12m	RINGEN	10
SCHLEICHEN	11	Knüppel	12
SUCHEN	12	Schaden	W4*6

CIC-Agenten			
VITALITÄT		SPRACHEN	
VK	12	Englisch	3
AP	90	Deutsch	3
BENOMMEN	-18	Russisch	2
BEWUSSTLOS	-36		
Fertigkeiten		Schutzweste	2/5
AUSWEICHEN	11	FAUSTSCHLAG	11
RENNEN	11m	RINGEN	10
SCHLEICHEN	9	SCHIESSEN	12
SUCHEN	11	Schaden	2W6*2

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

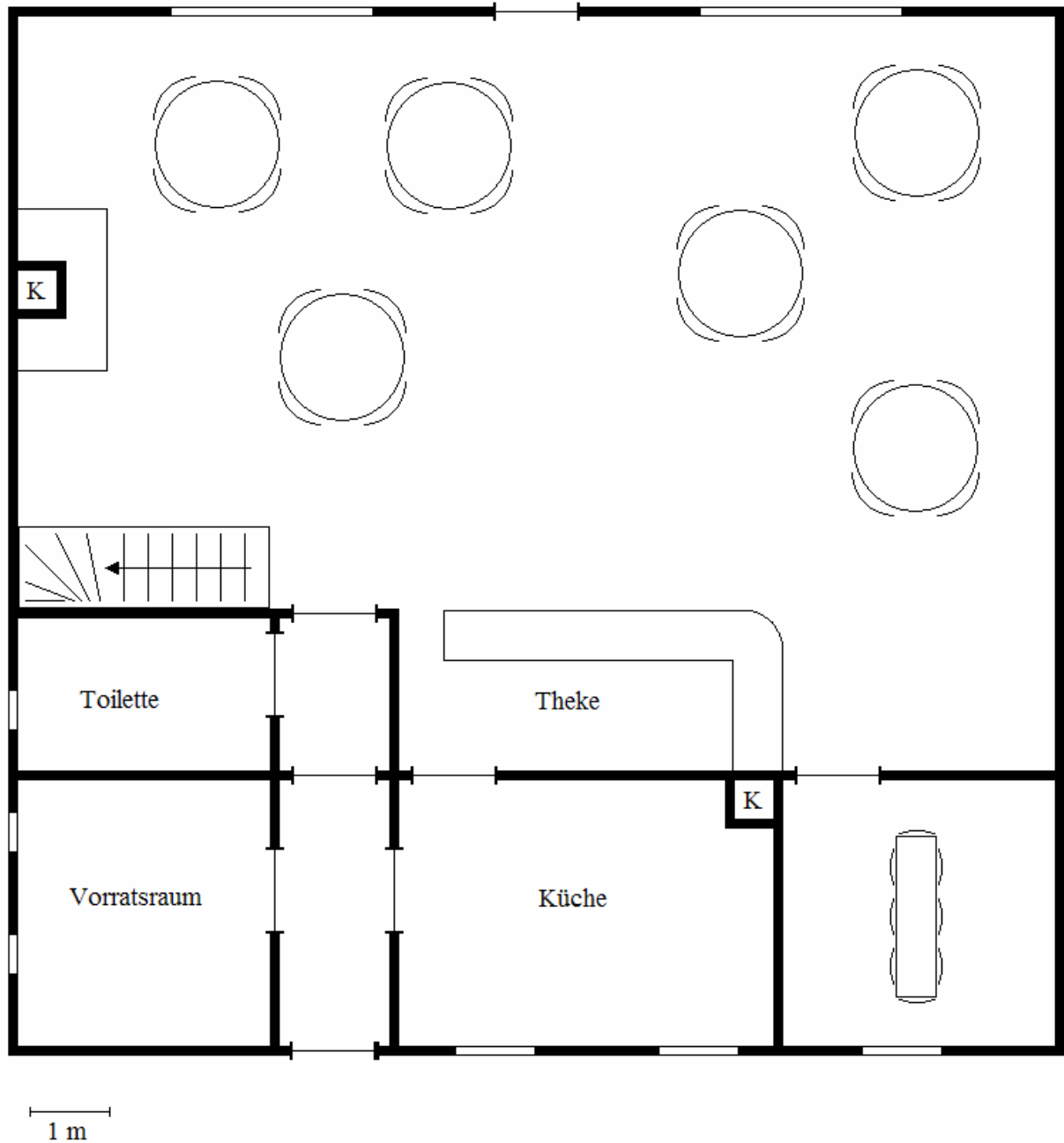


Kisten mit einer Höhe von ca. 2,00 - 2,40 m



Karte: Cafe Oriental

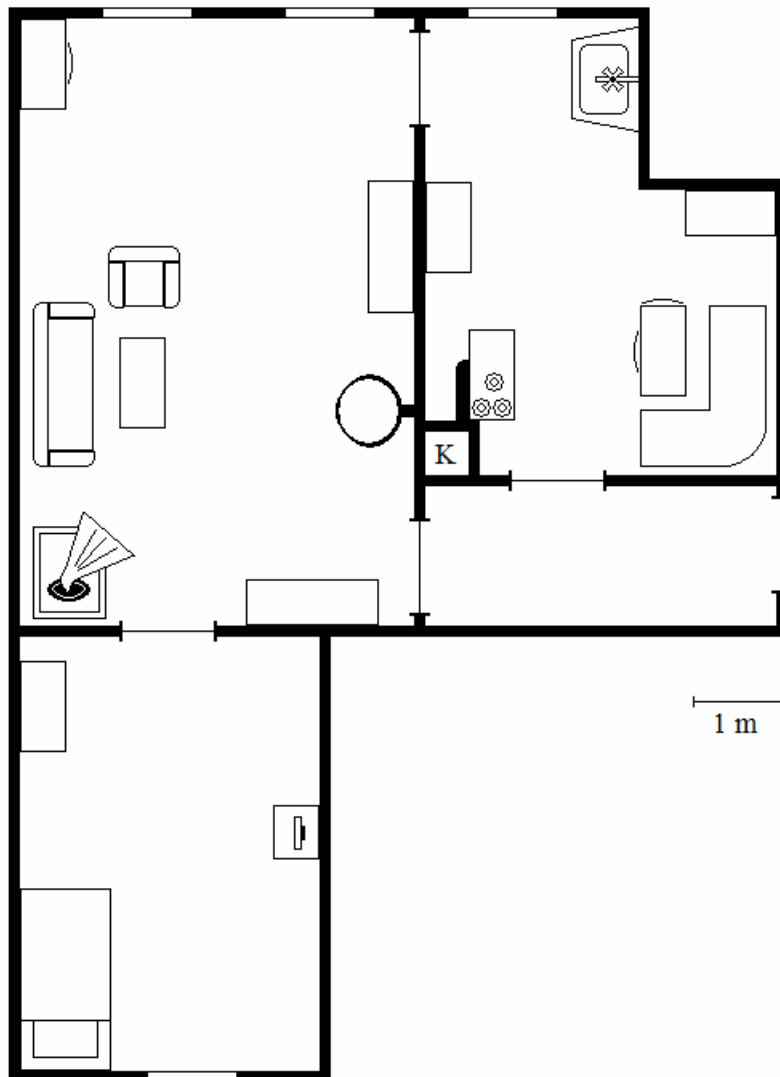
Das Cafe misst 13 auf 13 Meter. Eine Treppe führt ins Obergeschoss.



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.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

WIEN

Maßstab 1:13.500

0 50 100 200 300 400 500 600 m

Eisenbahnhöfe Post Konzerthaus
 Stadtbahn Theater Denkmal
 Straßenbahn Autobuslinien
 (TAXI) (44) Stundenweiser Bereich (Konservatorium)

I

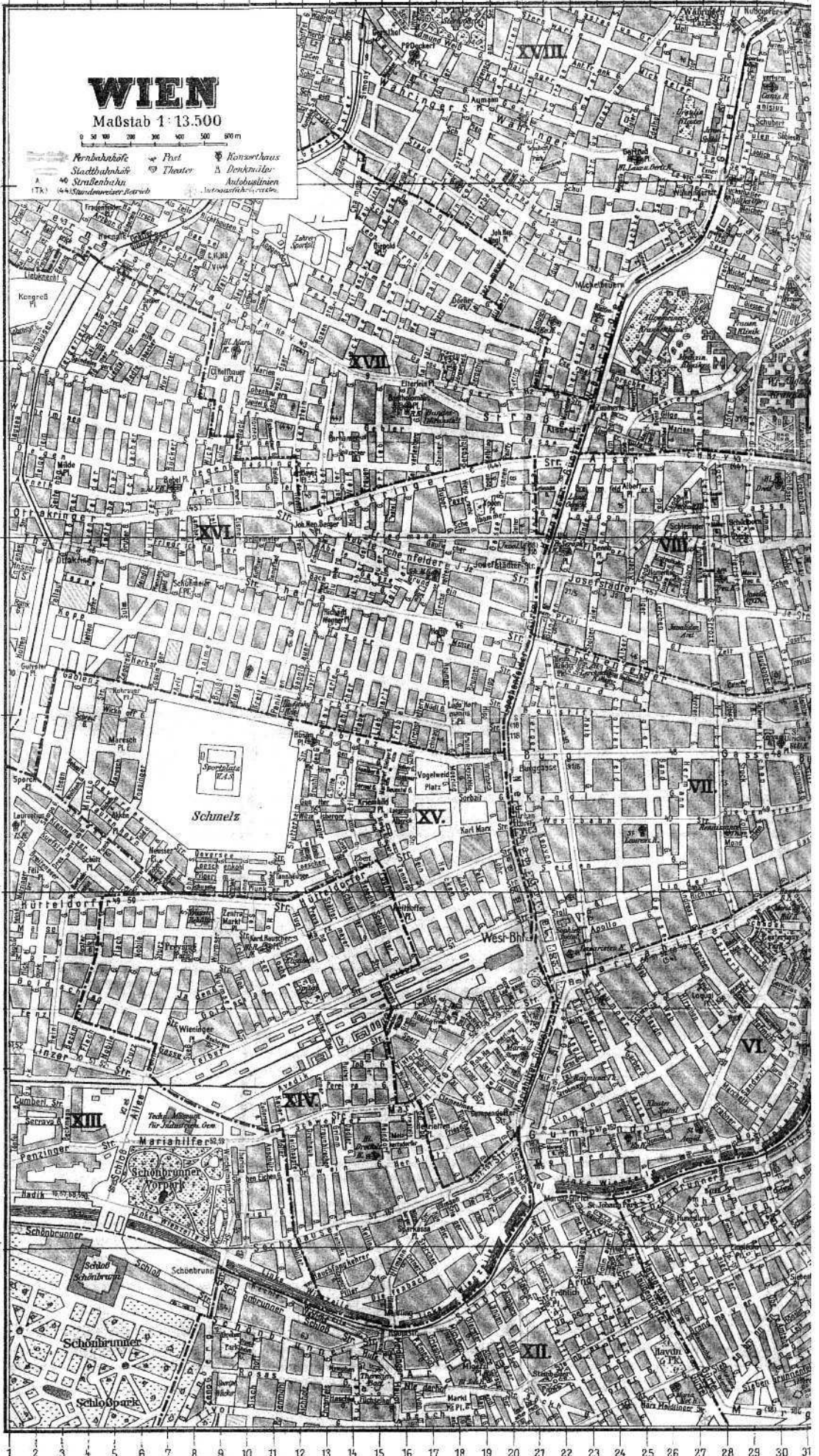
II

III

IV

SUCHER

a
b
c
d
e
f
g
h
i
k
l
m
n
o
p
q
r
s
t
u
v
w
x
y
z

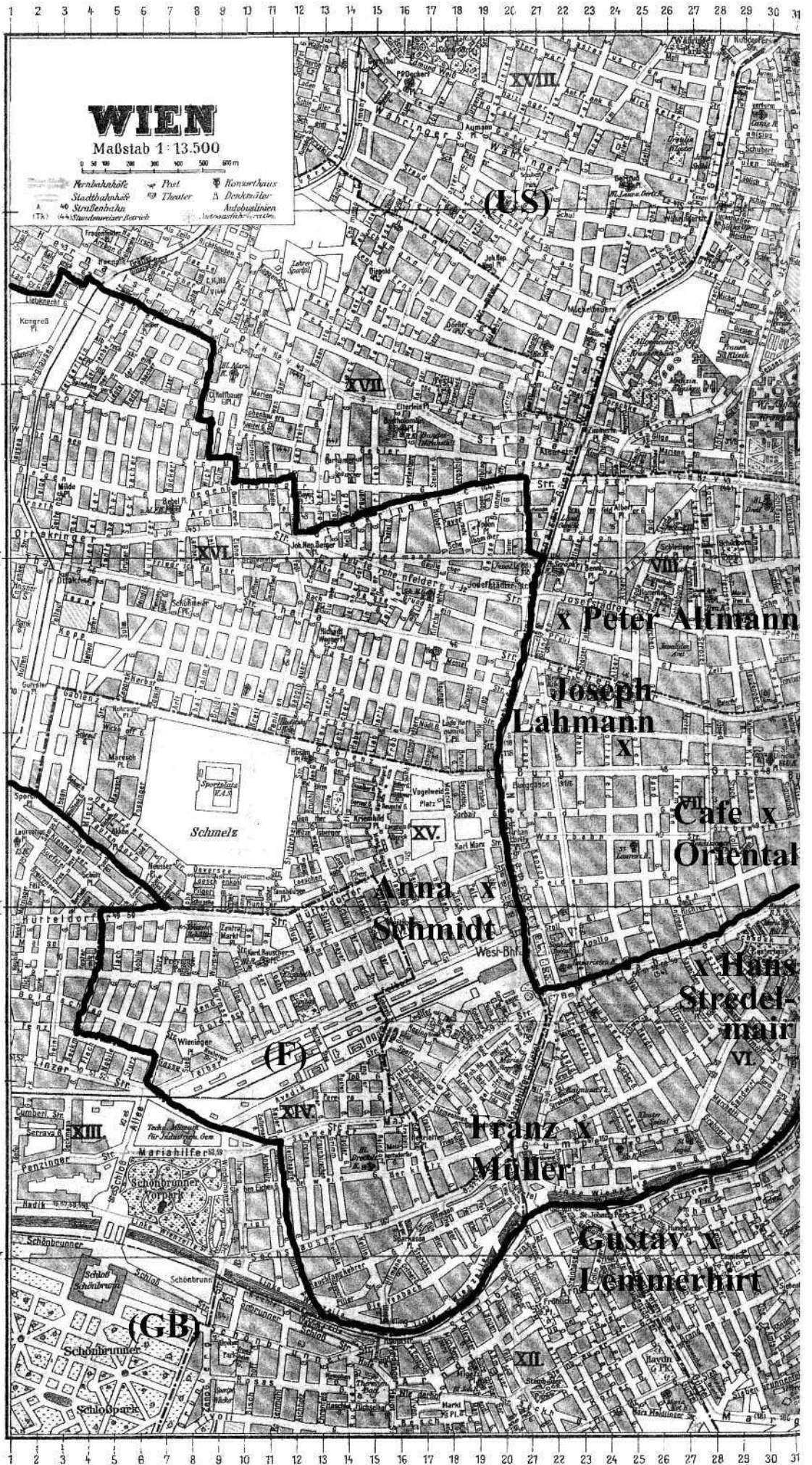


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70



33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70



WIEN

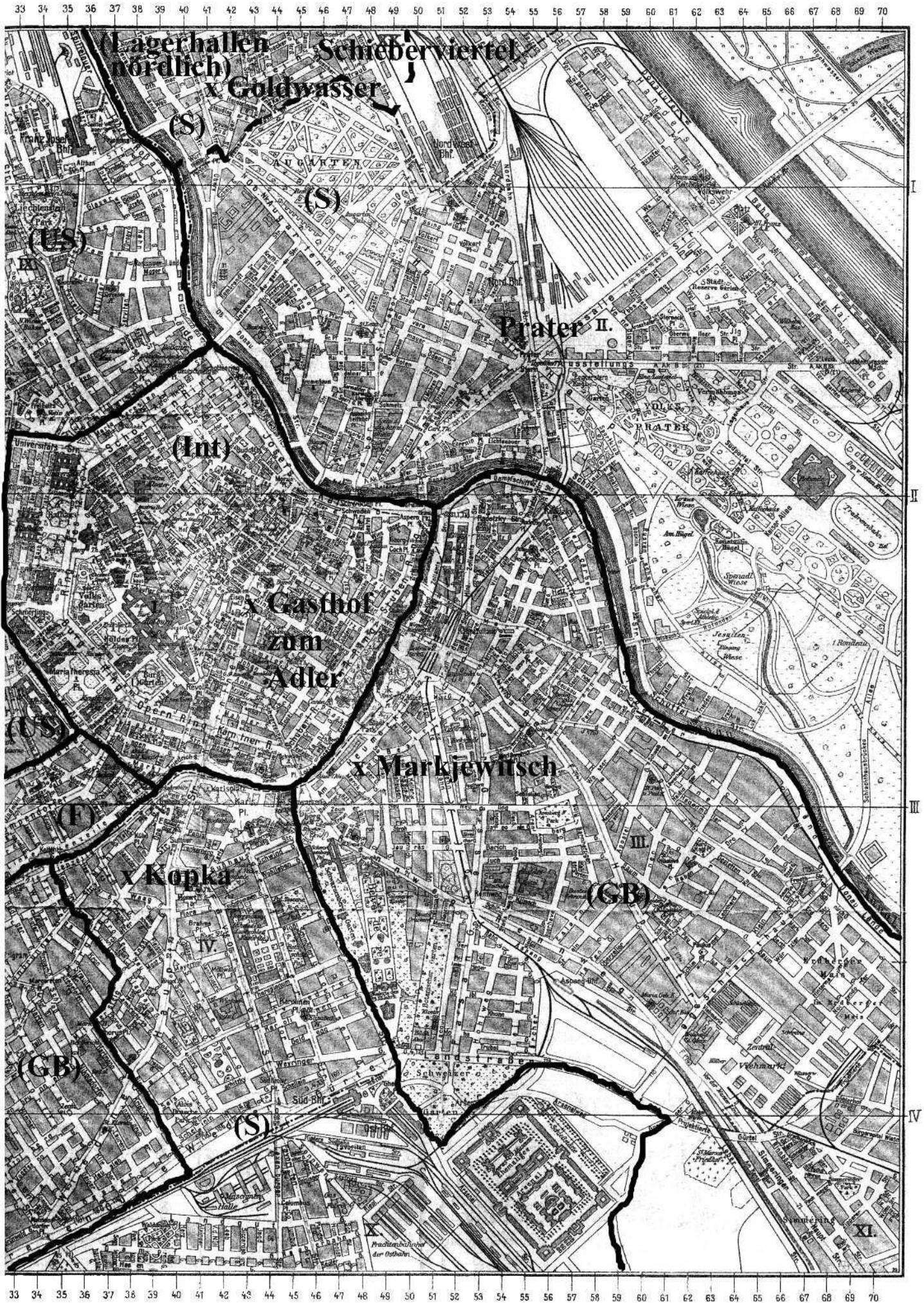
Maßstab 1:13.500

0 50 100 200 300 400 500 m

Verkehrshäuser
Stadtbusstation
Straßenbahn
Standortweiser Betrieb
Post
Theater
Denkmäler
Autobuslinien
Verkehrszeichen

SUCHER

a
b
c
d
e
f
g
h
i
k
l
m
n
o
p
q
r
s
t
u
v
w
x
y
z



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																													
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
Schurke			Das Wiener Paket	

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

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	Kraftakt	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	Ring	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						Porträt oder Wappen	
Talente Gesh (+), Kons (+), Wahr (+), Sint (-)							
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	Ringen	10	3;1	Gruw	10 12	W'LOSER KAMPF	Lk	8	Grad	2
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Schadensbonus	-	-	SCH	0
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Wurfmasse	-	-	kg	1,4	Ausweichen	-	1	Bonus	0 10
Benimm	16	1;*	Gruw	5	VITALITÄT	Lk	9	Grad	3	Block	-	-	Bonus	1 11
Kultur	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	18	Faustschlag	-	-	Bonus	1 11
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	36	Fußtritt	-	-	Bonus	0 8
HANDWERK	Lk	8	Grad	1	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Ringen	-	-	Bonus	2 12
Herstellen	2	*	Gruw	6	Laufen	8	1h	km	6,0					
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Physische Resi.	14	-	Gruw	11					
Reparieren	3	*	Gruw	7	Lerp:	4								
Tarnen	2	3	Gruw	6										
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																																																																																																																																																																																																																																																						
Er war schon zweimal in Wien, kennt Müller und dessen Privatadresse.																																																																																																																																																																																																																																																												
Talente Intu (+), Wahr (+), Wint (+), Kraf (-)																																																																																																																																																																																																																																																												
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)																																																																																																																																																																																																																																																								
<table><thead><tr><th>Liste/Fertigkeit</th><th>T</th><th>Z</th><th>W</th><th>B</th></tr></thead><tbody><tr><td>BEWEGUNG</td><td>Lk</td><td>11</td><td>Grad</td><td>1</td></tr><tr><td>Ausweichen</td><td>14</td><td>2</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Faustschlag</td><td>12</td><td>2</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Fußtritt</td><td>10</td><td>2</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Klettern/B.</td><td>6</td><td>3</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Rennen</td><td>8</td><td>1</td><td>m</td><td>10</td></tr><tr><td>Schleichen/Verst.</td><td>2</td><td>3</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Springen/Fallen</td><td>8</td><td>3;1</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Überraschen</td><td>-</td><td>-</td><td>Gruw</td><td>9</td></tr><tr><td>Werfen/Fangen</td><td>12</td><td>3</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>BILDUNG</td><td>Lk</td><td>8</td><td>Grad</td><td>3</td></tr><tr><td>Allgemeinbildung</td><td>16</td><td>1;*</td><td>Gruw</td><td>12</td></tr><tr><td>Erinnern</td><td>16</td><td>1;*</td><td>Gruw</td><td>12</td></tr><tr><td>Psychische Resi.</td><td>18</td><td>-</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Benimm</td><td>16</td><td>1;*</td><td>Gruw</td><td>8</td></tr><tr><td>Kultur</td><td>16</td><td>1;*</td><td>Gruw</td><td>9</td></tr><tr><td>Naturwissenschaft</td><td>16</td><td>1;*</td><td>Gruw</td><td>13</td></tr><tr><td>HANDWERK</td><td>Lk</td><td>10</td><td>Grad</td><td>1</td></tr><tr><td>Herstellen</td><td>2</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Manipulieren</td><td>1</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>5</td></tr><tr><td>Reparieren</td><td>3</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Tarnen</td><td>2</td><td>3</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Zerlegen</td><td>2</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr></tbody></table>				Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	BEWEGUNG	Lk	11	Grad	1	Ausweichen	14	2	Gruw	7	Faustschlag	12	2	Gruw	7	Fußtritt	10	2	Gruw	6	Klettern/B.	6	3	Gruw	6	Rennen	8	1	m	10	Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	6	Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	7	Überraschen	-	-	Gruw	9	Werfen/Fangen	12	3	Gruw	6	BILDUNG	Lk	8	Grad	3	Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	12	Erinnern	16	1;*	Gruw	12	Psychische Resi.	18	-	Gruw	6	Benimm	16	1;*	Gruw	8	Kultur	16	1;*	Gruw	9	Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	13	HANDWERK	Lk	10	Grad	1	Herstellen	2	*	Gruw	6	Manipulieren	1	*	Gruw	5	Reparieren	3	*	Gruw	7	Tarnen	2	3	Gruw	6	Zerlegen	2	*	Gruw	7	<table><thead><tr><th>Liste/Fertigkeit</th><th>T</th><th>Z</th><th>W</th><th>B</th></tr></thead><tbody><tr><td>SINNESSCHÄRFE</td><td>Lk</td><td>7</td><td>Grad</td><td>1</td></tr><tr><td>Horchen</td><td>4</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Menschenkenntnis</td><td>16</td><td>30</td><td>Gruw</td><td>4 9</td></tr><tr><td>Reaktion</td><td>14</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Suchen</td><td>4</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Zufällig Finden</td><td>18</td><td>-</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>SPRACHEN</td><td>Lk</td><td>9</td><td>Grad</td><td>4</td></tr><tr><td>Redegewandtheit</td><td>18</td><td>*</td><td>Gruw</td><td>8</td></tr><tr><td>STÄRKE</td><td>Lk</td><td>12</td><td>Grad</td><td>1</td></tr><tr><td>Grundlast</td><td>-</td><td>-</td><td>Kg</td><td>8</td></tr><tr><td>Kraftakt</td><td>6</td><td>3</td><td>Gruw</td><td>6</td></tr><tr><td>Kraftaktmasse</td><td>-</td><td>-</td><td>Kg</td><td>60</td></tr><tr><td>Ring</td><td>10</td><td>3;1</td><td>Gruw</td><td>7</td></tr><tr><td>Schadensbonus</td><td>-</td><td>-</td><td>SCH</td><td>0</td></tr><tr><td>Wurfmasse</td><td>-</td><td>-</td><td>Kg</td><td>1,0</td></tr><tr><td>VITALITÄT</td><td>Lk</td><td>12</td><td>Grad</td><td>1</td></tr><tr><td>Benommenheit</td><td>-</td><td>-</td><td>AP</td><td>14</td></tr><tr><td>Bewusstlosigkeit</td><td>-</td><td>-</td><td>AP</td><td>28</td></tr><tr><td>AP-Regeneration</td><td>-</td><td>1h</td><td>AP</td><td>3</td></tr><tr><td>Laufen</td><td>8</td><td>1h</td><td>Km</td><td>4,0</td></tr><tr><td>Physische Resi.</td><td>14</td><td>-</td><td>Gruw</td><td>10</td></tr><tr><td>Lerp:</td><td colspan="4">1</td></tr><tr><td colspan="5">Techniken - Anzahl 2; 3; 4; 5; 6; 2+1</td></tr><tr><td colspan="5">www.demiurgon.de</td></tr></tbody></table>				Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	SINNESSCHÄRFE	Lk	7	Grad	1	Horchen	4	*	Gruw	7	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4 9	Reaktion	14	*	Gruw	7	Suchen	4	*	Gruw	7	Zufällig Finden	18	-	Gruw	6	SPRACHEN	Lk	9	Grad	4	Redegewandtheit	18	*	Gruw	8	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Grundlast	-	-	Kg	8	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Kraftaktmasse	-	-	Kg	60	Ring	10	3;1	Gruw	7	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Wurfmasse	-	-	Kg	1,0	VITALITÄT	Lk	12	Grad	1	Benommenheit	-	-	AP	14	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	28	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Laufen	8	1h	Km	4,0	Physische Resi.	14	-	Gruw	10	Lerp:	1				Techniken - Anzahl 2; 3; 4; 5; 6; 2+1					www.demiurgon.de				
Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B																																																																																																																																																																																																																																																								
BEWEGUNG	Lk	11	Grad	1																																																																																																																																																																																																																																																								
Ausweichen	14	2	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Faustschlag	12	2	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Fußtritt	10	2	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Klettern/B.	6	3	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Rennen	8	1	m	10																																																																																																																																																																																																																																																								
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Überraschen	-	-	Gruw	9																																																																																																																																																																																																																																																								
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
BILDUNG	Lk	8	Grad	3																																																																																																																																																																																																																																																								
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	12																																																																																																																																																																																																																																																								
Erinnern	16	1;*	Gruw	12																																																																																																																																																																																																																																																								
Psychische Resi.	18	-	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Benimm	16	1;*	Gruw	8																																																																																																																																																																																																																																																								
Kultur	16	1;*	Gruw	9																																																																																																																																																																																																																																																								
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	13																																																																																																																																																																																																																																																								
HANDWERK	Lk	10	Grad	1																																																																																																																																																																																																																																																								
Herstellen	2	*	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Manipulieren	1	*	Gruw	5																																																																																																																																																																																																																																																								
Reparieren	3	*	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Tarnen	2	3	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Zerlegen	2	*	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B																																																																																																																																																																																																																																																								
SINNESSCHÄRFE	Lk	7	Grad	1																																																																																																																																																																																																																																																								
Horchen	4	*	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4 9																																																																																																																																																																																																																																																								
Reaktion	14	*	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Suchen	4	*	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Zufällig Finden	18	-	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
SPRACHEN	Lk	9	Grad	4																																																																																																																																																																																																																																																								
Redegewandtheit	18	*	Gruw	8																																																																																																																																																																																																																																																								
STÄRKE	Lk	12	Grad	1																																																																																																																																																																																																																																																								
Grundlast	-	-	Kg	8																																																																																																																																																																																																																																																								
Kraftakt	6	3	Gruw	6																																																																																																																																																																																																																																																								
Kraftaktmasse	-	-	Kg	60																																																																																																																																																																																																																																																								
Ring	10	3;1	Gruw	7																																																																																																																																																																																																																																																								
Schadensbonus	-	-	SCH	0																																																																																																																																																																																																																																																								
Wurfmasse	-	-	Kg	1,0																																																																																																																																																																																																																																																								
VITALITÄT	Lk	12	Grad	1																																																																																																																																																																																																																																																								
Benommenheit	-	-	AP	14																																																																																																																																																																																																																																																								
Bewusstlosigkeit	-	-	AP	28																																																																																																																																																																																																																																																								
AP-Regeneration	-	1h	AP	3																																																																																																																																																																																																																																																								
Laufen	8	1h	Km	4,0																																																																																																																																																																																																																																																								
Physische Resi.	14	-	Gruw	10																																																																																																																																																																																																																																																								
Lerp:	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Techniken - Anzahl 2; 3; 4; 5; 6; 2+1																																																																																																																																																																																																																																																												
www.demiurgon.de																																																																																																																																																																																																																																																												

Charakterblatt

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

Beschreibung	
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	Porträt oder Wappen
---------------------	---------------------

Talente Gesh (+), Intu (+), Wahr (+), Char (-)			
---	--	--	--

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	Ring	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	Ring	-	-	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	
Talente	Porträt oder Wappen

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					www.demiurgon.de									