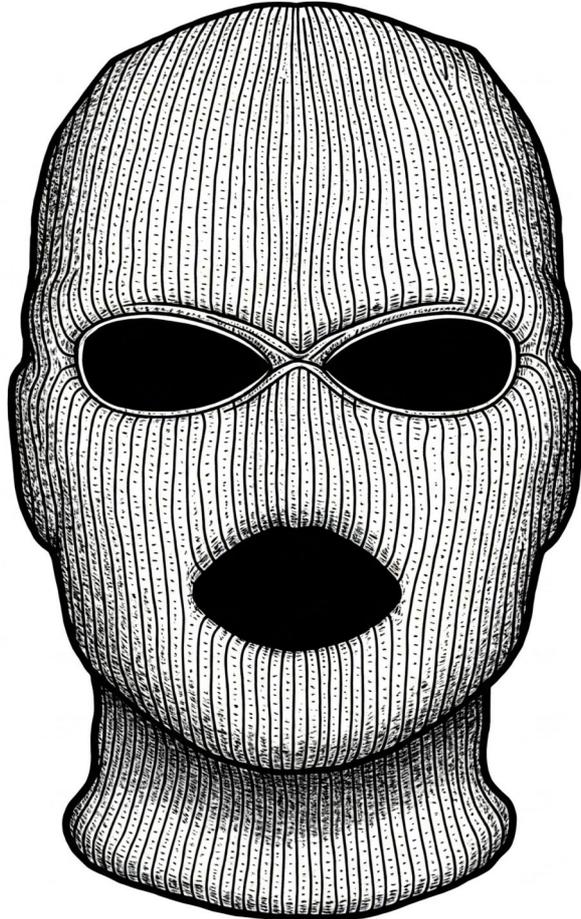


Daring Business

Quests of Cthula Lumpor



Dieser **Abenteuerband I** soll dazu dienen den Spielablauf, das Regelwerk (Quests of Chaos), die Welt Cthula Lumpor und das Setting kennen zu lernen. Außerdem ist er die Vorgeschichte zu der Kampagne **Quest of E.D.E.N.**

IMPRESSUM



**Autor,
Gestaltung,
Layout:**
Patrick Morgenthaler

Ideen und Inspiration bei:

Inside Man, Precinct 13, Con Air, Outbreak, und bei vielen weiteren Filme und Spiele der Popkultur und natürlich der eigenen Fantasie.

Version: 14.03.2020

Patrick Morgenthaler
E-mail: pmorgenthaler@web.de
quests-of-chaos.com

Das Abenteuer steht kostenlos zur Verfügung und darf gerne unter Einhaltung der Lizenz weitergegeben werden.

Lizenz:

CC-BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Sie dürfen:

das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und verbreiten unter folgenden Bedingungen.

- Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Wenn sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
- Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Karte von Cthula Lumpor

- Seite 4

Infos für den SL

- Spielerhintergrund Seite 6
- First Federal Bank Seite 6
- PURE Seite 6
- Loot Tabellen Seite 7
- Vorbereitung Seite 9
- NSC Seite 10
- Gegner Tabellen Seite 14

Abenteuer Teil 1

- Seite 15

Abenteuer Teil 2

- Seite 23

Anhang

- Dokument Seite 44
- Karte Charly Seite 45

Schlusswort

- Seite 46

Coming next

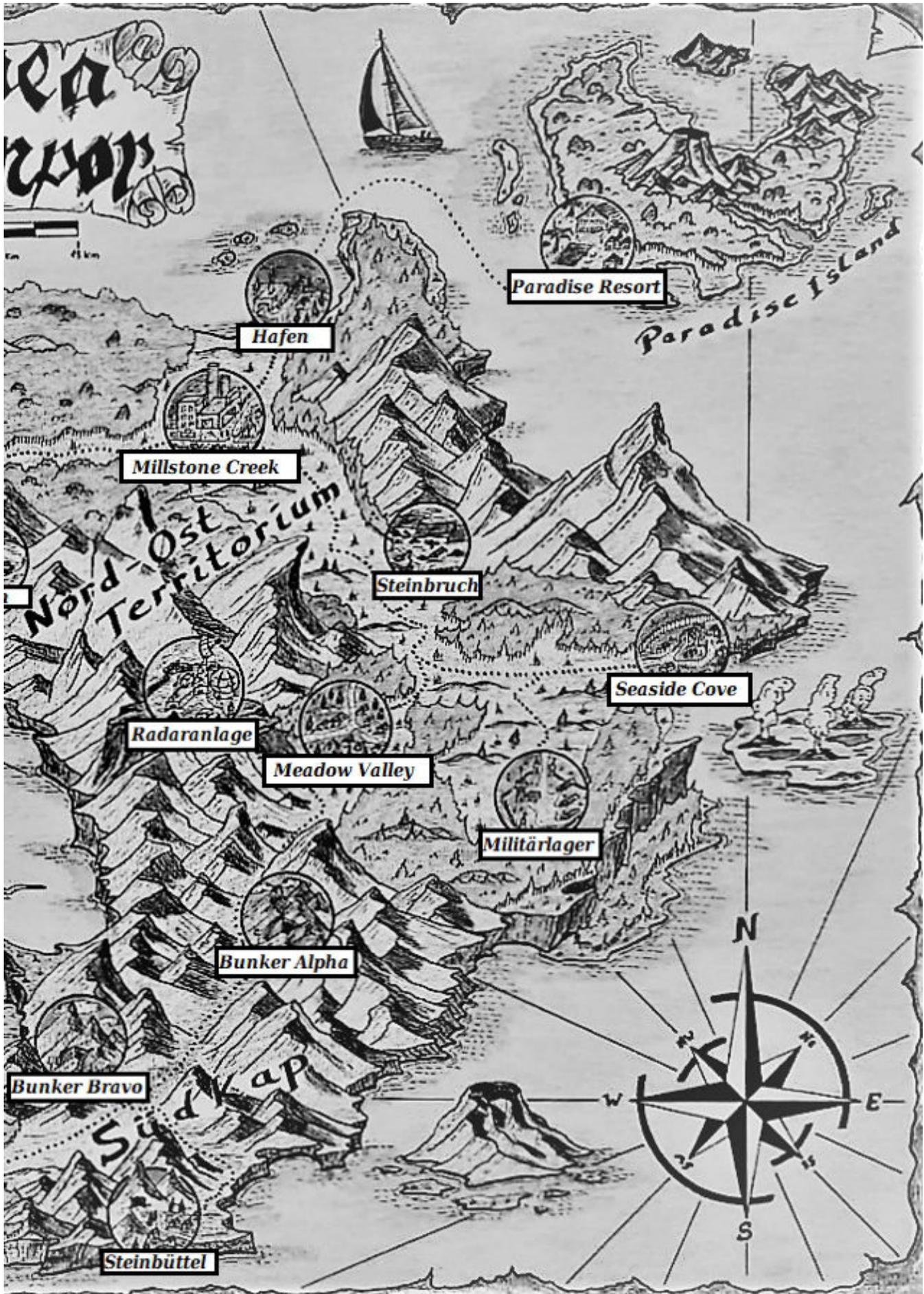
- Seite 47



Karte von Cthula Lumpor



Karte von Cthula Lumpor



Spielerhintergrund:

Die Spieler sind eine Gruppe von Menschen, die sich kennen und planen in den Urlaub zu fahren. Sie sind noch einmal zu der Bank ihres Vertrauens unterwegs, der First Federal Bank.

Die Spieler haben allerdings ein Geheimnis. Vor einigen Jahren haben sie in der Bank in einem Schließfach etwas deponiert.

Etwas das sie für immer weg schließen wollen.

Etwas das, wenn es an die Öffentlichkeit gerät, ihnen viele Schwierigkeiten bereiten wird.

Was dies ist dürfen sich die Spieler selbst überlegen.

Die Bank:

Die First Federal Bank wurde in den letzten Jahren des öfteren ausgeraubt weshalb die Angestellten mittlerweile sehr ruhig bleiben wenn ein Überfall statt findet. Sie machen keine Anstalten sich zu wehren, sich zu befreien oder sonstiges. Sie wollen die Sache aussitzen und warten bis die Bankräuber gehen oder die Polizei sie befreit.

PURE:

Die Firma ParaGen United Research Enterprises (PURE) hat schon immer geheime, seltsame Dinge unternommen und mit fragwürdigen Forschungen öffentliches Interesse geweckt.

Kritiker und unzählige Verschwörungstheoretiker vermuten schon lange das die Absichten von PURE wohl doch nicht so wohlwollend sind wie sie es immer darstellen.

Einige glauben das die Firma bereits seit 1892 auf der Insel sei, obwohl diese erst 1903 von einem Briten entdeckt, und PURE offiziell im Jahr 1987 gegründet wurde. Andere sind der Meinung das PURE vorhat einen Meteoriten mithilfe eines Traktor Laserstrahls in eine gefährlich nahe Erdumlaufbahn zu bringen. Auch das Gerücht das PURE vorhat den Präsidenten durch einen Roboter zu ersetzen hat im Netz für viel Wirbel gesorgt.

PURE dementiert solche Gerüchte. Zuletzt hat die Firma ihren eigenen Sicherheitsdienst ins Leben gerufen um ihre Anlagen zu schützen.

Loot Tabellen

Schusswaffen

Waffe	Art	Zubehör	Schaden	Reichweite und Erschwernisse
Pumpgun	Gewehr	Cal. 12/76	40 + AFK + 1W20	Bis 25m 0 AFK, bis 50m -2 AFK, bis 70m -4 AFK
Magnum 357	Pistole	Cal. 357	25 + AFK + 1W12	Bis 25m 0 AFK, bis 50m -3 AFK, bis 70m -4 AFK
Clock 17	Pistole	Cal. 9mm	15 + AFK + 1W12	Bis 25m 0 AFK, bis 50m -2 AFK, bis 70m -4 AFK
IZH 18	Scharfschütze	7,62 x 39	40 + AFK + 1W20	Bis 100m 0 AFK, bis 400m -2 AFK, bis 800m -4 AFK
M249	Schwere Waffe	4,46 x 45	35 + AFK + 1W20	Bis 100m 0 AFK, bis 200m -2 AFK, bis 400m -4 AFK
M4	Sturmgewehr	5,56 x 45	35 + AFK + 1W20	Bis 100m 0 AFK, bis 200m -2 AFK, bis 400m -4 AFK
AK 47	Sturmgewehr	7,62 x 39	40 + AFK + 1W20	Bis 100m 0 AFK, bis 200m -2 AFK, bis 400m -4 AFK
Taserpistole	Pistole	Batterie	10 + 2 Kampfrunden aussetzen	Maximal 10 Meter
UZI	Maschinenpistole	Cal. 9mm	15 + AFK + 1W12	Bis 25m 0 AFK, bis 50m -2 AFK, bis 70m -4 AFK

Munition

Art	Kaliber	Menge	Besonderheit
Gewehrmunition	7,62 x 39	5	---
Revolvermunition	Cal. 357	5	---
Schrotmunition	Cal. 12/76	6 Stück	---
Pistolenmunition	Cal. 9mm	15 Stück	---
Gewehrmunition	5,56 x 45	30 Stück	---

Nahkampfswaffen

Art	Beschreibung	Schaden
Schlagstock	Von der Polizei	20 + ANK + 1W8
Messer	Küchenmesser, Polizeimesser, Jagdmesser	10 + ANK + 1W8
Axt		30 + ANK + 1W8
Klappspaten		25 + ANK + 1W8
Hammer, Rohrzange		20 + ANK + 1W8
Schraubenzieher		10 + ANK + 1W8

Loot Tabellen

<i>Gegenstände</i>		
<i>Art</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Besonderheit</i>
<i>Benzinkanister</i>	<i>20 Liter Kanister mit Benzin gefüllt</i>	<i>---</i>
<i>Dynamit</i>	<i>1 Stange mit Zündschnur, 20 Sekunden Brenndauer</i>	<i>Schaden: 200 im Umkreis von 15 Metern</i>
<i>Schmerztabletten</i>	<i>5 Tabletten</i>	<i>Lindert Schmerzen</i>
<i>Wanderrucksack</i>		<i>Platz für 10 Items</i>
<i>Woodland Kleidung</i>	<i>Kleidung mit Camouflage Muster Hose - INV: 5, RW: 2 Jacke - INV: 5, RW: 2</i>	<i>Verstecken + 2</i>
<i>Panzertape</i>	<i>50 Meter Klebeband</i>	
<i>Wodka</i>	<i>0,7 L</i>	<i>Macht betrunken</i>
<i>Bier</i>	<i>0,5 L</i>	<i>Kann geworfen werden</i>
<i>Zippo Feuerzeug</i>		<i>Brennt fast immer</i>
<i>Gebratener Fisch</i>	<i>Etwa einen Tag haltbar</i>	<i>+ 10 LE</i>
<i>Fleisch gekocht</i>	<i>Etwa einen Tag haltbar</i>	<i>+ 10 LE</i>
<i>Alles was man in einem Dorf, in einem Steinbruch oder in der Welt finden kann ...</i>		

DARING BUSINESS

Abenteuerart: Abenteuerkampagne

Anzahl Spieler: 2 – 4

Vorbereitung: SC erstellen oder einen vorhandenen SC für dieses Abenteuer nehmen

Dauer des Abenteuers: 8 – 12 Stunden

Bevor es losgehen kann...

...gibt es noch das eine oder andere zu erledigen. Denn schließlich wollen du und deine Freunde gleich ein Abenteuer bestreiten. Dafür müssen zunächst einmal Spielercharaktere her. Bastelt euch mit Hilfe der Charakterbögen und dem Regelwerk "Quests of Chaos" einen passenden Abenteurer.

Wenn ihr das erledigt habt, darf sich jeder Spieler noch Gedanken zu der Frage machen was sein SC bei sich trägt und welche Kleidung er an hat.

Bleibt aber bitte realistisch.

Es ist eher unwahrscheinlich, dass jemand mit einer fetten Wumme in der Hand durch die Stadt läuft um in einer Bank seinen Kontostand abzufragen.

Als kleine Hilfestellung hier ein paar passende und unpassende Ausrüstungsgegenstände.

passend:

Kleidung

- Straßenkleidung
- Arbeiterkleidung
- Cargohosen
- Jägerkleidung

Gegenstände

- Handy, Zigaretten, Feuer
- Buch oder ähnliches
- Taschenlampe, Taschenmesser

Taschen:

- Rucksack, Bauchtasche, Beutel

Nahrung

- Cola, Fanta, Energie
- Schokoriegel oder ähnliches

unpassend:

Waffen:

- Schusswaffen aller Art
- Schlagwaffen
- große Waffen

Fahrzeuge:

- alle

Gegenstände:

- technische und komplexe Gegenstände
- große schwere Gegenstände

Medizin:

- alles außer es passt zu der Hintergrundgeschichte des SC wie z.B. Psychopharmaka

Jeder der dieses Abenteuer als Spieler erleben will, sollte ab hier nicht weiter lesen!

NSC Teil 1:

Herbert Geldgeil

- Filialleiter,
- fettleibig, halb Glatze, Ende 50
- trägt Anzug und Brille
- stattliches und dominantes Auftreten
- unter Anspannung Planlos und ängstlich

Katja Mustermann

- Kassenschalter
- Blond, schlank, hübsch, Mitte 30
- trägt schicke Kleidung, Rock und Bluse
- wirkt Eingebildet und Eitel
- sehr hohe piepsige Stimme
- kann mit Druck nicht gut umgehen
- verheiratet mit Max Mustermann

Max Mustermann

- Kassenschalter
- schwarze Haare, sportlich, groß, Mitte 30
- trägt Anzug
- gelassen, ruhig, streng
- spielt manchmal den Helden
- verheiratet mit Katja Mustermann

Michael Moneymaker

- Kreditabteilung
- klein, dick, fettige Haare, Ende 30
- trägt Anzug
- faul, liebt Börsengeschäfte

Luisa Karriereleiter

- rote lange Haare, sportlich, klein, Mitte 20
- trägt ein Kleid
- liebt Joggen und Netflix

Sybille Saubermann

- Putzfrau
- kurze Haare, Brille, Mitte 50
- trägt Jeans und Bluse
- laut, Energiebündel, humorvoll
- neigt zu Panikattacken

Hanno Basstschon

- Hausmeister
- volles, lockiges Haar, Mitte 50
- Trägt Blaumann
- ruhig, gelassen,
- trinkt gerne Alkohol

Lennard Giek

- Techniker
- fettige Haare, Brille, Mitte 30
- trägt Jeans, T-Shirt
- Soziale Ängste, kann nicht mit Frauen
- Technikfreak

Paul Puffpaff

- Sicherheitsmann
- kantiges Gesicht, Schnurrbart
- Mitte 30
- Uniform
- ruhig

Peter Pengpeng

- Sicherheitsmann
- Schnurrbart, Brille, rundes Gesicht
- Mitte 40
- Uniform
- humorvoll

Karl Kanone

- Sicherheitsmann
- Schnurrbart, blond, kritisches Gesicht
- Mitte 50
- Uniform
- Chef der Truppe

Bankräuber:

John

- Kunde (gehört zu den Räufern)
- Schulterlange Haare, feines Gesicht, Mitte 30
- trägt Jeans und Pullover
- wirkt freundlich
- höflich aber bestimmend

Joe

- Bankräuber
- Schwarze Kleidung und Skimaske
- dumm, taktlos, naiv

Johnny

- Bankräuber
- Schwarze Kleidung und Skimaske
- laut, frech, unfreundlich, hektisch

Johnson

- Bankräuber
- Schwarze Kleidung und Skimaske
- einfach gestrickt, naiv
- möchte so sein wie John

NSC Teil 2:

Polizisten:

Tom:

- Polizist
- Anführer (er hat das Sagen)
- Groß, gut gebaut, schwarze Haare, Schnauzer
- 45 Jahre
- Autoritätsperson

Hubert:

- Polizist
- zweithöchster Dienstgrad
- Groß, Glatze, Vollbart
- 40 Jahre
- sehr impulsiv

Max:

- Polizist
- normal groß, braune Haare, kurz rasiert
- 30 Jahre
- möchte so sein wie Tom
- folgt ohne darüber nach zu denken

Johann:

- Polizist
- klein, blonde kurze Haare
- durchtrainiert
- 38 Jahre
- wirkt sehr selbstsicher

Wachen:

Freddy:

- Wachmann
- Groß, kräftig, kurze braune Haare
- 42 Jahre
- bestimmend, autoritär

Tortsen:

- Wachmann
- Groß, dick, Brille, Glatze und Vollbart
- 37 Jahre
- freundlich aber direkt und bestimmend

Gefangene:

Schdump:

- Gefangener
- Kleiner breiter Italiener
- Glatze, Brille
- 52 Jahre
- gerissen, verwegen, vorlaut
- sitzt wegen mehrfachem Diebstahl
- zuletzt versucht die Federal Bank in Südstadt auszurauben

Vincent Boyega

- Gefangener
- Mittelgroß, schwarze kurze Haare
- ruhig, gelassen
- 46 Jahre
- war Mitglied in der Mafia, sitzt wegen Mord, Erpressung und Brandstiftung
- soll als Kronzeuge aussagen

Steinbruch:

Charly Frost

- Mitte 40, langes Haar, Brille
- wirkt etwas verwahrlost
- komischer Kauz, Verschwörungstheoretiker
- lustig, verrückt

Die Security :

Thomas Jacoby

- Kommandant der Security
- bestimmend, Wortkarg
- Mitte 40, kurze braune Haare
- durchtrainiert, groß
- schwer zu überzeugen
- gebildet

Lars

- Wache in der Kommunikationszentrale
- leicht zu beeinflussen, naiv
- Mitte 30, groß, blonde Haare
- gut gebaut, Schläger

Es befinden sich 8 weitere Security auf dem Gelände.

Die Wissenschaftler:

Dr. Peter Hummel

- Leitender Wissenschaftler
- Mitte 50, Schwarze Haare, Vollbart
- etwas dick
- bestimmend, wortgewandt, intelligent

Dr. Achim Zucker

- Mitte 50, groß, dünn
- braune Haare, Brille
- verängstigt, intelligent

Dr. Gregor Reiners

- Mitte 50, klein, normale Figur
- braune Haare, Brille
- schlau, verschlagen, Menschenhasser

Infos für den SL

Mensch

Wachen

Trainiert

					
11	12	10	100	10	10

Grundscha-den: **20**

Bewaffung:

Pistole	1x W20
Gewehr	1x W20

Sonderfertigkeit:

anlügen - 1, überreden - 1,

Abenteuerpunkte: **10**

Mensch

Bankräuber

Erfahren

					
12	13	11	100	9	5

Grundscha-den: **25**

Bewaffung:

Sturm-gewehr	1x W20
Messer	1x W12

Sonderfertigkeit:

Einschüchtern - 2, Führen/Begeistern - 2

Abenteuerpunkte: **10**

Mensch

Polizisten

Erfahren

					
12	13	12	100	12	11

Grundscha-den: **25**

Bewaffung:

Pistole	1x W20
Gewehr	1x W20

Sonderfertigkeit:

anlügen - 2, überreden - 2,

Abenteuerpunkte: **15**

Mensch

Bankräuber

Boss

					
16	13	15	120	11	4

Grundscha-den: **40**

Bewaffung:

Pistole	2x W12
Messer	2x W12

Sonderfertigkeit:

Führen/Begeistern - 5, Einschüchtern - 5

Abenteuerpunkte: **30**

Infos für den SL

Mensch

Wissenschaftler

Senior

					
8	8	4	80	5	2

Grundscha-den: **10**

Bewaffung:

Messer/Schlagwaffe

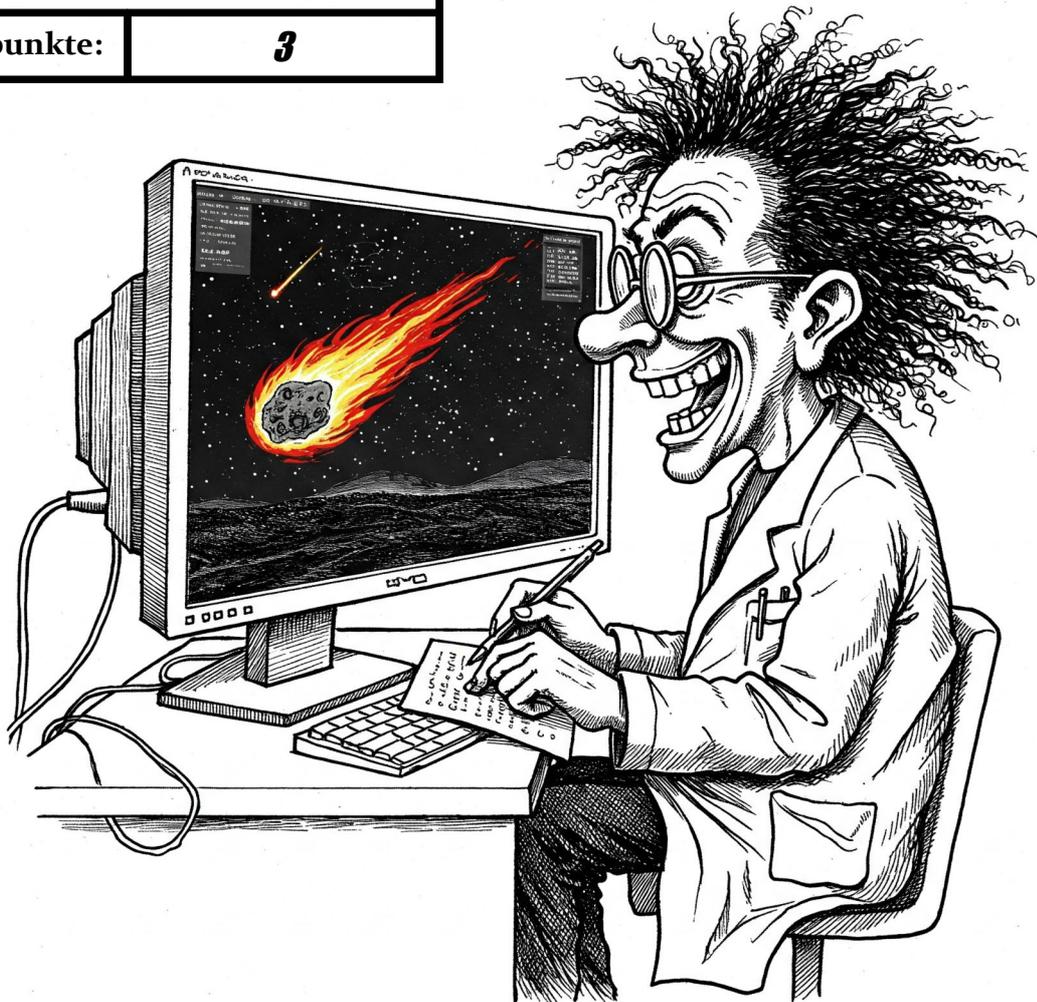
1x W8

Sonderfertigkeit:

Senil, langsam und ihr Geruch eilt ihnen voraus

Abenteuerpunkte:

3



Abenteuer Teil 1

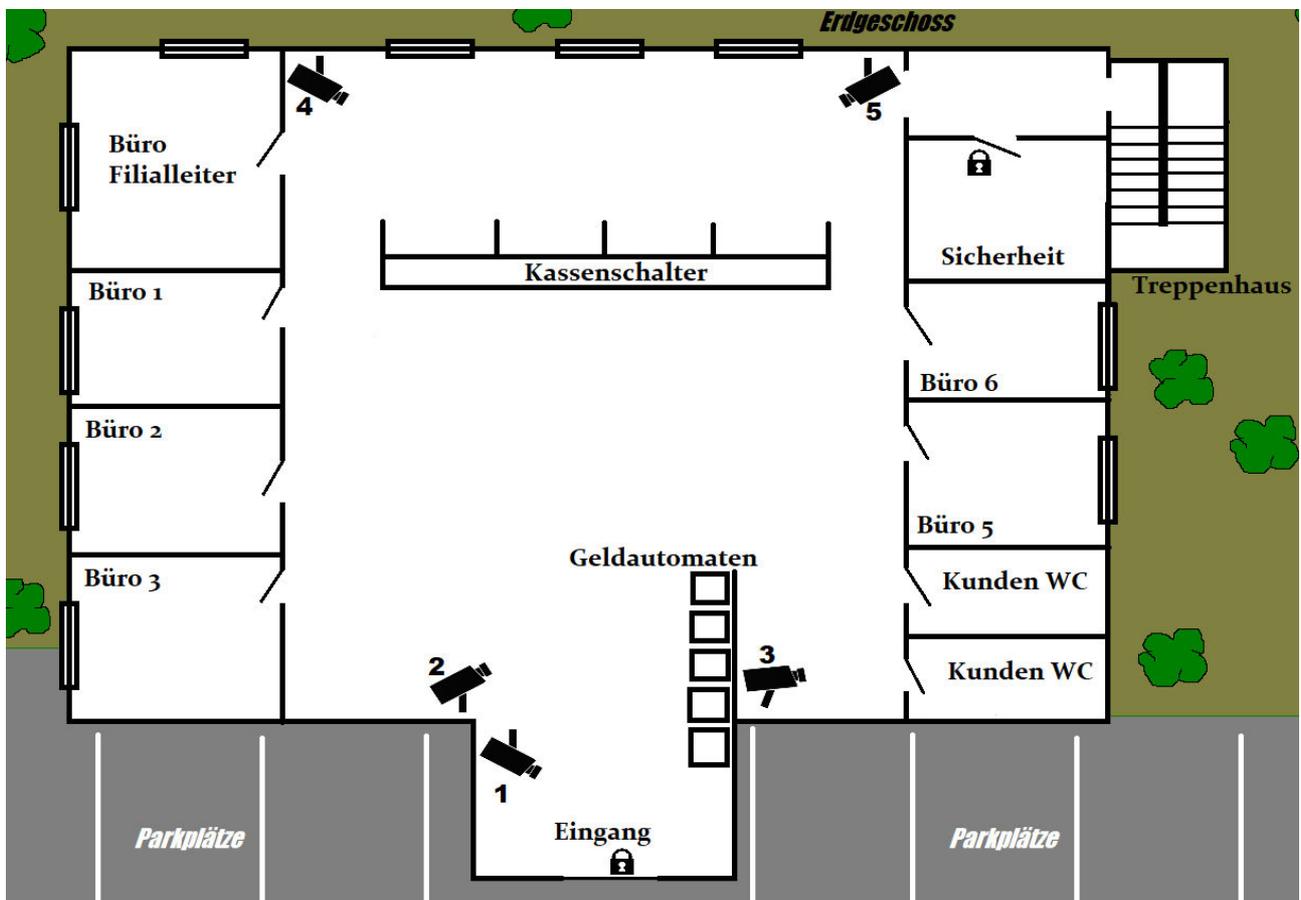
Das Abenteuer beginnt

Es ist Juli 2018:

Die Spieler befinden sich in der First Federal Bank in Seestadt. Sie können sich hier der Reihe nach kurz vorstellen und beschreiben wieso sie in der Bank sind. Der SL beschreibt dann kurz mit Hilfe der Karte der Bank das Szenario.

Sie gehen Geldgeschäften nach, wollen ein Konto eröffnen usw... zum Beispiel.

Die Spieler können in der Bank sämtliche Gegenstände die realistisch zu nutzen sind, nutzen!



Legende:

-  — Überwachungskameras
-  — Türen die Verschlussen nur mit einem bestimmten Schlüssel geöffnet werden können
-  — Massive Wände
-  — Panzertüren

Abenteuer Teil 1

In der Bank befinden sich die Bankangestellte und sonstiges Personal.

Beschreibung:

- Ein Kunde steht an einem Kassenschalter und führt eine Unterhaltung mit einer Bankangestellten (Katja Mustermann)
- An einem Kassenschalter steht Max Mustermann
- Ein Wachmann steht am Eingang (Paul Puffpaff)
- Ein Wachmann steht unter Kamera 5 (Peter Pengpeng)
- Im Büro 5 befindet sich Michael Moneymaker
- Im Büro 2 befindet sich Luisa Karriereleiter
- Der Filialleiter sitzt in seinem Büro
- Die Putzfrau Sybille Saubermann putzt Büro 6

Die Spieler dürfen machen was sie machen...(Sie beschreiben hier ihre Handlungen und gehen in Interaktionen untereinander oder mit den NSC)

Die Spieler sind nun in der Bank und gehen ihren Geldgeschäften nach, als plötzlich 3 bewaffnete und maskierte Männer die Bank durch die Eingangstür betreten. Einer von ihnen erschießt sofort den Wachmann (Paul Puffpaff) an der Tür. Sie schreien laut und wild durcheinander und fuchteln mit ihren Waffen (1 x Pumpgun, 1 x AK47, 1 x 9mm Pistole).



Der Wachmann unter Kamera 5 (Peter Pengpeng) zieht seine Waffe und rennt Richtung Bankräuber. Doch der Kunde (John) am Kassenschalter zieht eine Pistole und schießt dem Wachmann in den Rücken.

Die Bankräuber treiben die Bankangestellten und die Spieler zusammen in die Mitte der Halle.

Alle werden gefesselt, aufgeteilt und in zwei verschiedene Büros gebracht.

Abenteuer Teil 1

Büro 5:

- Max Mustermann
- Sybille Saubermann
- Luisa Karriereleiter
- Michael Moneymaker
- 1 – 2 Spieler

Büro 6:

- Lennard Giek
- Katja Mustermann
- Hanno Basstschon
- 1 – 2 Spieler



Die Wachmänner lassen sie in der Halle auf dem Boden liegen. Einer am Eingang und einer direkt vor dem Kassenschalter.

Die Spieler sehen gerade noch das zwei der Bankräuber (John und Johnny) den Filialleiter aus seinem Büro holen und Richtung Treppenhaus verschwinden.

Die anderen beiden Bankräuber bleiben im Erdgeschoss. Einer (Johnson) steht am Eingang und hält Wache. Der andere (Joe) steht vor den Büros 5 und 6 und bewacht die Geiseln.

Spielleiterwissen:

Jetzt könnten die Spieler warten bis die Bankräuber ihren Coup fertig durchgezogen haben und wieder verschwinden...

Doch die SC haben etwas vor langer Zeit in einem der Schließfächer deponiert. Etwas das wenn es an die Öffentlichkeit gelangt die Spieler für eine lange Zeit ins Gefängnis bringen könnte, oder etwas das sie für emotional so wichtig erachten das es niemand anderes sehen oder besitzen darf.

Hier ist der Fantasie der Spieler keine Grenze gesetzt was dies sein könnte. Es soll die Spieler jedenfalls dazu bringen zu handeln und sich nicht mit ihrer jetzigen Situation zufrieden zu geben.

Die Spieler dürfen nun machen was sie machen....(Sie sind gefesselt mit den Händen auf dem Rücken und sitzen in den Büros mit dem Rücken zur Wand).

Abenteuer Teil 1

Sie können nun versuchen sich zu befreien:

- (Selbst befreien) Wurf auf Feinmotorik um 6 erschwert.
- (Jemand anderen befreien) Z.B. aufbeißen der Fesseln. Wurf auf Akrobatik um 3 erschwert.
- (Die Fesseln zerreißen) Wurf auf Kraftakt um 7 erschwert.
- Die Wache auffordern die Fesseln zu lösen mit einem guten Vorwand (Toilette) Wurf auf z.B. Überreden, Einschüchtern, Lügen, Verwirren, Begeistern erschwert um mindestens 5.

Die Bankangestellten werden nichts tun um sich zu befreien. Sie kennen die Situation, wurden schon oft überfallen. Sie haben vor keinen Ärger zu machen und das ganze auszusitzen. Also keine gute Unterstützung für ihre Flucht oder anderweitige Unternehmungen. Die Spieler sind erst einmal auf sich gestellt.

Wenn die Gruppe oder einzelne Spieler sich befreit haben, können sie versuchen eine der Wachen in ein Büro zu locken um die Wache dann eventuell zu überwältigen....

Beispiele:

- Gang zur Toilette
- Vortäuschen eines Herzinfarktes
- laute Geräusche machen



Joe, der die Geiseln bewacht, ist nicht sonderlich schlau und wird auf viele Tricks hereinfliegen. Jedoch lässt er sich nicht so einfach überwältigen da er körperlich sehr stark ist.

Joe besitzt: 1x Pumpgun, 8 Schuss cal. 12/76, 1x Kabelbinder, 1x Feuerzeug.

Johnson, die Wache am Eingang, wird allerdings nach kurzer Zeit bemerken das Joe seinen Posten verlassen hat. Deshalb wird er nachsehen wo dieser steckt.

Johnson besitzt: 1x Pistole 9mm, 1x Pistolenmagazin, 15 Schuss 9mm, 1x Rauchgranate.

Abenteuer Teil 1

Spielleiterwissen:

Wird ein Schuss abgefeuert, wird einer Bankräuber (Johnny), aus dem unteren Stock durch das Treppenhaus in die Halle kommen und nachsehen was da los ist.

- **Johnny besitzt:** 1x AK47, 1x AK Magazin, 30 Schuss cal. 7,62x39, 1x Kabelbinder, 1x Messer

Wurden beide Bankräuber überwältigt ohne das ein Schuss fiel befinden sich die anderen beiden Bankräuber noch im Keller und wissen nicht was oben vor sich geht.

Die Spieler können sich nun im oberen Stock der Bank frei bewegen. Sie können die Büros und anderen Räume durchsuchen. Was sie alles finden können wird hier aufgelistet. Auch die zwei erschossenen Wachmänner der Bank liegen noch in der Halle.

Büro 1: 1x Wodkaflasche, 1x Stifte

Büro 2: 1x Cola Dose, 1x Cornflakes

Büro 3: 1x Sprite Dose, 1x Klebeband

Büro 4: 1x Taserpistole

Büro 5: 1x Edding

Büro 6: 1x Bierdose, 1x Klebeband

Wachmänner: Je 1x Revolver und je 5 Schuss Munition

In allen Büros sind natürlich Schreibtische, Stühle, PC, Tastatur und sonstige Büroutensilien die es einer Bank zu finden gibt vorhanden.

Büro Filialleiter: 1x Schlagstock, Wenn ein SC sich im Büro des Filialleiters befindet wird das Telefon klingeln.

„Hallo hier spricht der Polizeichef von Seestadt. Wir haben einen stillen Alarm von ihrer Bank erhalten.....“

Die Spieler können nun ein Gespräch mit dem Polizeichef führen.... Dieser wird im Gesprächsverlauf nach dem Codewort fragen. Dadurch kann der Polizeichef sicherstellen das am Telefon ein Bankangestellter ist. Da die Spieler das Codewort nicht kennen, sondern nur der Filialleiter (dieser befindet sich aber mit den Bankräubern im Untergeschoss) wird der Polizeichef auf jeden Fall zwei Streifenwagen vorbei schicken.

Abenteuer Teil 1

Kunden WC: nichts

Sicherheit: 1x Kabel, ansonsten befinden sich dort Monitore und eine Tastatur um die Überwachungskameras im ganzen Gebäude zu steuern. Um diese zu bedienen braucht man Kenntnisse im Bereich Technik oder Computer. (Wurf nicht erschwert.)

Die Kameras 1 – 5 zeigen den oberen Bereich der Bank den der SL den SC beschreiben kann was sie gerade auf den Kameras sehen.

Kamera 6 zeigt einen Mann der im Flur steht und Richtung Treppenhaus schaut. Er hat die Kleidung eines Wachmannes der Bank an.



Kameras 7 – 13 zeigen die jeweiligen Räume mit geöffneten Türen

Kamera 14 zeigt wie sich ein Bankräuber an der Tresortür zu schaffen macht. Neben ihm kniet der Filialleiter. Es befinden sich entweder ein oder zwei Bankräuber im Tresorraum. Je nachdem wie die Situation gelaufen ist.... **Siehe oben.**

Spielleiterwissen:

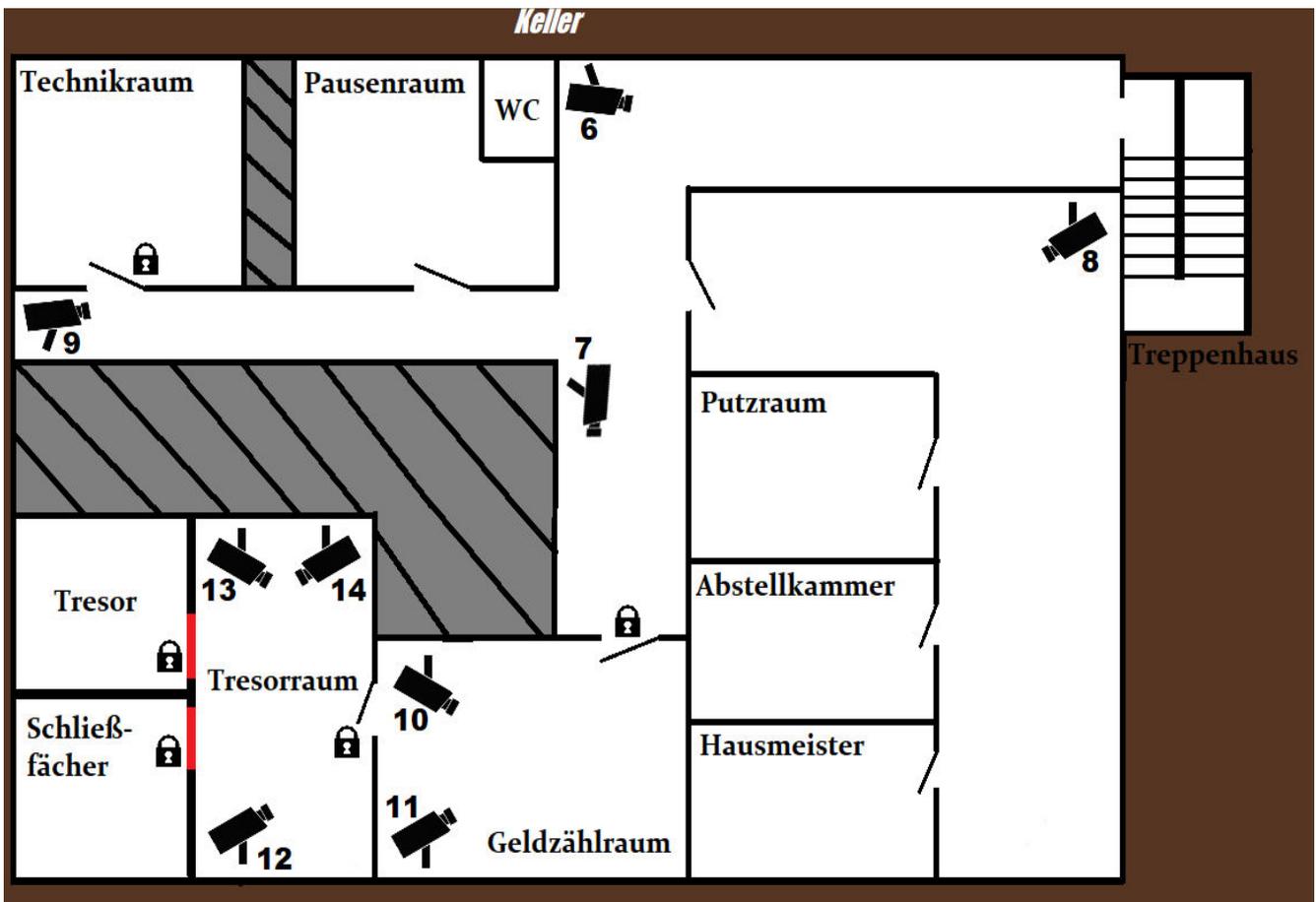
Die Spieler können nun versuchen die Geiseln zu befreien oder diese zu befragen. Lennard Giek kann ihnen helfen die Kameras zu bedienen, Hanno Basstschon kann ihnen helfen verschlossene Türen zu öffnen. Die anderen haben wenig nützliche Informationen.

Spielleiterwissen:

Der Wachmann (Karl Kanone) im Keller gehört zu den Bankräubern und wird den Eingang zum Treppenhaus verteidigen. Er ist bewaffnet mit einem Revolver 357 und 6 Schuss cal. 357.

Wenn sich die SC nun in den Keller der Bank begeben kommt die nächste Karte zum Einsatz.

Abenteuer Teil 1



Im weiteren Verlauf kann die Gruppe:

- im Technikraum einen Stromausfall erzeugen (Wurf auf Technik oder Elektrik erschwert um 4)
- im Pausenraum 1x Wasserflasche, 1x Knoppersriegel finden
- Im Hausmeisterraum 1x Schraubenzieher, 1x Rohrzange, 1x Hammer finden
- Im Putzraum 1x Essigreiniger finden
- im Abstellraum 1x Spindtür finden

Die Bankräuber können im Tresorraum gestellt und getötet, gefesselt oder sonst wie überwältigt werden. John wird nicht aufgeben und auf jeden Fall das Feuer eröffnen.....

John besitzt: 1x Uzi 9mm, 20 Schuss 9mm

Der Inhalt des Schließfaches kann belassen

werden wo er ist, er kann zerstört werden oder anderweitig entsorgt werden. Sie können die Unterlagen über den Eigentümer des Schließfaches zerstören.



Abenteuer Teil 1

In der Zwischenzeit hat die Polizei die Bank umstellt und macht sich bereit zu stürmen.



Nachdem die Polizei die Bank gestürmt hat wird sie alle fest nehmen die sich in der Bank befinden und sie auf dem Revier zu den Ereignissen befragen. Die Spieler befinden sich am Ende auf der Polizeistation und können noch ein Statement ablegen warum sie unschuldig sind.

Sie kommen aber auf jeden Fall mit U-Haft Status mit ins Gefängnis.

Ende Teil 1

Abenteuer Teil 2

Das Abenteuer beginnt

Es ist der **5. Oktober 2018**: Die Spieler sitzen nun nach den Vorkommnissen in der Bank im Gefängnis. Es sind mittlerweile 3 Monate vergangen. Sie warten auf die Anhörung durch einen Richter.

Wie dem auch sei. Im Gefängnis haben sie sich allmählich an den Ablauf hinter Gittern gewöhnt. Aufstehen, Frühstück, Arbeitstherapie, Mittagessen, Arbeitstherapie. Mittags eine Stunde Hofgang dann geht's in die Zelle zurück. Wer ungezogen ist sitzt auch mal für ein paar Tage in Einzelhaft... So sieht der Alltag nun aus.

Spielleiterwissen:

Die Spieler sollten sich hier an die Anweisungen der Wärter halten. Sie sitzen beim Mittagessen. Die Gefangenen sind in zwei Gefängnistrakts aufgeteilt. A und B. Die Spieler sind in Trakt A und sitzen auch nur mit Gefangenen ihres Trakts beim Essen. Die Stimmung ist nicht angespannt, die Leute kennen sich. Die meisten hier sitzen nur kurz oder warten auf eine Verlegung.

Es ist Mittagessen und sie stehen in der Schlange in der Speisehalle an, um sich ihr Essen zu holen. Hier befinden sich auch die anderen Gefangenen aus Zellen Block A. Als sie endlich an ihrem Tisch sitzen und essen kommt der Gefängnisdirektor in die Speisehalle.

Hr. Justice ist ein kleiner, leicht untersetzter Mann mit Schnauzer. Mitte 50. Er wendet sich an die Gefangenen und erklärt ihnen das aufgrund des starken Regens, sich Wasser in den Leitungen zurück staut und sich schon aus den Toiletten drückt. Alles ist überschwemmt und im Zellenblock A gibt es einen Wasserschaden. Daher sollen sie nach dem Essen hier warten und sie werden abgeholt. Sie werden entweder in das Polizeirevier in Bergstadt oder in das Revier in Millstone Creek gebracht bis der Wasserschaden behoben ist.

Außerdem wird ein Wärter gleich die Gefangenen in Gruppen aufteilen.

Dann wünscht er ihnen noch eine schöne Mittagspause und verlässt den Raum.

Ein großer kräftiger Mann (Freddy) tritt nach vorne. Die Spieler kennen ihn als Wärter aus ihrem Zellenblock.

Er sagt ihnen das sie in ca. 30 Minuten abgeholt werden und verliert die Gruppen.

- **Gruppe 1:** Vinie, Bruce, Sly, Mario, Guiseppe und Arni. Bus geht nach Bergstadt.
- **Gruppe 2:** Georgi, Carlo, Herbert, Hans und Klaus. Ebenfalls nach Bergstadt.
- **Gruppe 3:** (die Spieler), Schdump und Vincent. Bus geht nach Millstone Creek.

Abenteuer Teil 2

Nach dem Essen haben die Spieler noch etwas Zeit um sich in dem Speiseraum aufzuhalten und sich mit den anderen Gefangenen zu unterhalten, dann werden sie von Wärtern abgeholt, bekommen Handschellen und werden auf den Hof geführt.

Spielleiterwissen:

Sie können versuchen sich im Speisesaal Waffen zu basteln, Sachen versuchen zu schmuggeln oder sonstiges. Jedoch muss bei Schmuggeln ein Wurf auf Verbergen geschehen wenn sie vom Wachmann abgeholt werden.

Im Hof stehen 3 Gefängnisbusse in Fahrzeugschleusen bereit.

- Sie gehen nun in ihren Kleingruppen gefolgt von 3 Wachmännern durch den Hof in ihre jeweiligen Fahrzeugschleusen und werden in die Busse gesetzt.

Es regnet weiterhin sehr stark.

Im Bus:



(Der Bus ist ein gepanzerter Transporter. Vorne die Fahrerkabine. Hinten ein Aufbau in dem die Gefangenen links und rechts Platz haben. Von der Fahrerkabine zum Gefangenenraum gibt es eine kleine Klappe die nur vom Fahrerraum aufgemacht werden kann)

Der Bus rollt langsam vom Hof und nimmt dann Fahrt auf. Sie fahren durch Seestadt und dann Richtung Frosty Pines und weiter Richtung Millstone Creek.

Die Fahrt nach Millstone Creek wird voraussichtlich etwa 30 Minuten dauern.

Sie können sich nun im Bus unterhalten.

Mit im Bus sitzen:

- Schdumb (kleiner, breiter Italiener, gerissen und vorlaut)
- Vincent Boyega (Normal groß, ruhig gelassen)
- Fahrer Wachmann Freddy (groß, Kräftig, bestimmend)
- Beifahrer Wachmann Torsten (groß, dick, freundlich aber direkt)

Nachdem der Bus Seestadt verlassen hat und auf der Landstraße nach Frosty Pines ist, empfängt einer der Wachen im Bus einen Funkspruch.

Die Spieler können mit einer Probe auf Bemerkungen/Wahrnehmungen versuchen den Funkspruch mit zu hören.

Abenteuer Teil 2

1. Wurf gelungen:

- „Justizbus 3, Justizbus 3. Bitte kommen. Hört ihr mich?“

Wachmann Freddy: „Hier Justizbus 3. Was gibt's?“

- „Hier spricht Offizer Max Gun von der Poilizei in Millstone Creek. Wir müssen ihren Transport leider umleiten. Die Durchfahrt in Frosty Pines ist unpassierbar. Der Regen hat einen Hang abgetragen. Die Aufräumarbeiten sind im Gange. Doch sie werden noch bis morgen früh dauern. Wir bitten sie daher vor Frosty Pines den alten Trail zum Claim zu nehmen um Frosty Pines zu umfahren. Wir stoßen dann zu ihnen und geleiten sie sicher nach Millstone Creek.“

Wachmann Freddy: „Ist das von unserem Direktor bestätigt?“

- „Ja ist bestätigt. Wir werden ihnen 2 Streifen schicken um sie bei der Bewachung der Gefangenen zu unterstützen. Wir sehen uns gleich. Gun Ende.“

2. Wurf nicht gelungen:

Sie hören das ein Wachmann funkt, können aber nicht hören worum es geht.

Wenn der Bus dann die Straße verlässt und auf den alten Feldweg abbiegt wird ein Wachmann den Gefangenen die neue Information geben und ihnen sagen das es leider noch etwas dauern wird bis sie im Polizeirevier sind.

Spielleiterwissen:

Vincent wirkt immer nervöser.

- ***Wurf auf passende SOZ Fertigkeiten***

Erfolg:

Er sagt das er als Kronzeuge in einem Prozess gegen die Firma PURE aussagen soll. Es geht um Bestechungsgelder die an Polizisten gezahlt wurden. Er soll nun gegen diese Polizisten aussagen.

Und eben genau diese Polizisten haben die Wachmänner angelogen. Sie wollen Vincent hier draußen, weit weg von Zeugen erschießen.

Es regnet weiterhin sehr stark. Der Bus fährt den alten Feldweg entlang und weicht immer den Schlaglöchern aus. Es holpert und poltert und die Spieler werden ganz schön durchgeschüttelt.

Nach kurzer Zeit können sie durch das Sichtfenster zur Fahrerkabine 2 Streifenwagen sehen die kurz vor dem alten Tranquility Springs Mining Claim stehen.

Der Bus fährt auf die wartenden zu und hält an. 2 Polizisten steigen aus einem der Streifenwagen und kommen auf den Bus zu. Dann fallen Schüsse. Sie können erkennen das die Polizisten auf den Bus feuern. Die Wachmänner versuchen das Feuer zu erwidern doch sie werden von den Polizisten getötet.

Abenteuer Teil 2

Was nun?

Die Polizisten öffnen die Tür des Transporters und bitten die Spieler, Vincent und Schdump auszusteigen.

Sie wirken arrogant aber auch bestimmend. Sie freuen sich, albern mit Vincent herum und versuchen ihn zu verspotten. Dann erklärt einer der Polizisten ihren weiteren Plan.

Spielleiterwissen:

Die Polizisten haben die Wachmänner erschossen. Sie wollen die Gefangenen nun befreien und ihnen die Morde in die Schuhe schieben. Angeblich sollen sie versucht haben zu fliehen. Dabei haben sie die Wachen erschossen. Daher mussten die Polizisten auch die Gefangenen erschießen. Leider....

Während der Polizist ihnen ihren Plan erklärt und am Ende dann Vincent erschießt öffnet sich die Tür des Fahrerhauses des Gefängnisbus und Thorsten lehnt sich heraus und schießt auf einen Polizisten. Er blutet stark versucht aber dennoch nochmal alles um den Tag zu retten.

Die Spieler haben jetzt mehrere Möglichkeiten:

- **Option A** → Sie versuchen die Polizisten zu überwältigen, sich die Schlüssel zu schnappen, ihre Handschellen zu öffnen, sich zu bewaffnen und dann zu fliehen.
- **Option B** → Sie machen gar nichts und warten erst einmal ab.

Option A:

Thorsten wird von den Polizisten getötet, dann fallen Schüsse und ein Polizist wird getroffen und geht zu Boden. Die Schüsse kommen wohl vom alten Mining Claim. Die Spieler könnten die Verwirrung der Polizei nutzen.

Option B:

Thorsten wird von den Polizisten getötet. Dann erschießen die Polizisten Schdump. Kurze Zeit später fallen Schüsse aus der Ferne und ein Polizist wird getroffen und geht zu Boden.

Die Schüsse kommen wohl vom alten Mining Claim. Die Spieler könnten die Verwirrung der Polizei nutzen um doch noch aktiv zu werden.

Die Spieler haben nun die Möglichkeit sich bei den Streifenwagen, den Wachen oder den Polizisten auszurüsten.

Abenteuer Teil 2

Loot:

- **Wachen:** Je 1 x Revolver, je 1 x Handschellen, je 5 Schuss Munition.
- **Polizisten:** Jeder hat eine Pistole oder einen Revolver, Handschellen, Taschenmesser, Taschenlampe, Funkgerät und Munition, ein Polizist hat eine Schrotflinte und 5 Schuss Munition.
- **Polizeiauto:** Im Auto befinden sich typische Dinge für einen Streifenwagen, außerdem ein Apfel, und eine Dose Red Bull.
- **Gefängnisbus:** In der Fahrerkabine gibt es eine Flasche Wasser und ein Müsliriegel.

Wenn die Spieler die Polizei besiegt haben und die Lage sich beruhigt hat, können sie einen Mann erkennen der am Ende der Straße zum Mining Claim steht und ihnen zuwinkt. Er wirkt nicht bedrohlich und ist anscheinend derjenige der ihnen geholfen hat und auf die Polizisten geschossen hat.

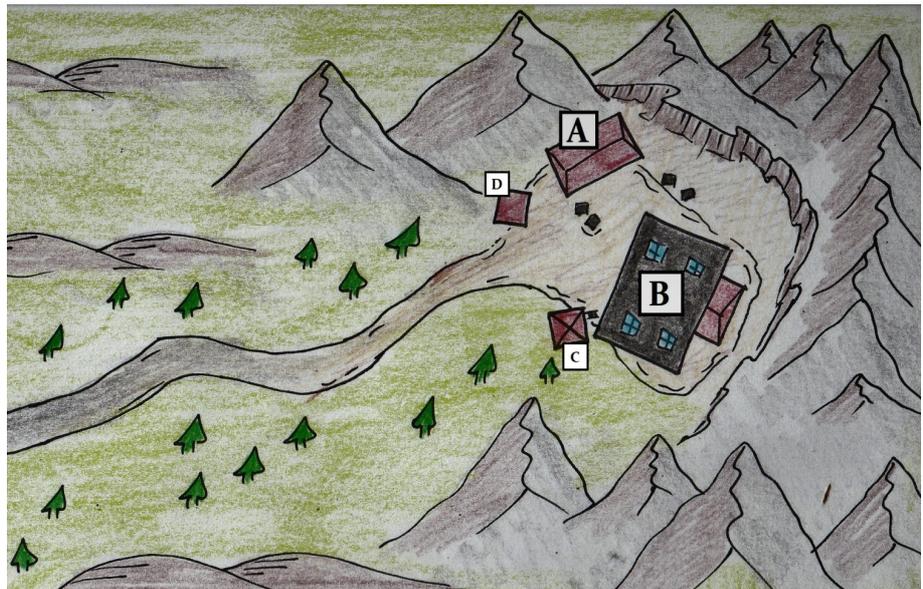
Spielleiterwissen:

Es handelt sich um Charly Frost, einen seltsamen Kauz der sich hier im Claim eingenistet hat. Er hasst die Regierung, den Staatsapparat und natürlich die Polizei. Deshalb hat er den Spielern auch geholfen.

Charly Frost ist ein netter, aber gewöhnungsbedürftiger Verschwörungstheoretiker der in einem Wohnwagen im Claim wohnt. Er betreibt eine Radiosendung, in der er über die Regierung, geheime Pläne der Politik usw... seniert.

Er bietet ihnen an zu helfen. Er kennt jemanden der ihnen bei ihrer Flucht helfen kann. Ein alter Freund der Ausweise fälschen kann und Menschen komplett neue Identitäten zu verpassen.

Aber eine Hand wäscht die andere. Charly benötigt Hilfe bei einem Vorhaben.



- A: Großes Haus, einstöckig
- B: Halle mit einem großen Blechtor
- C: Wachhäuschen
- D: Schuppen aus Blech

Abenteuer Teil 2

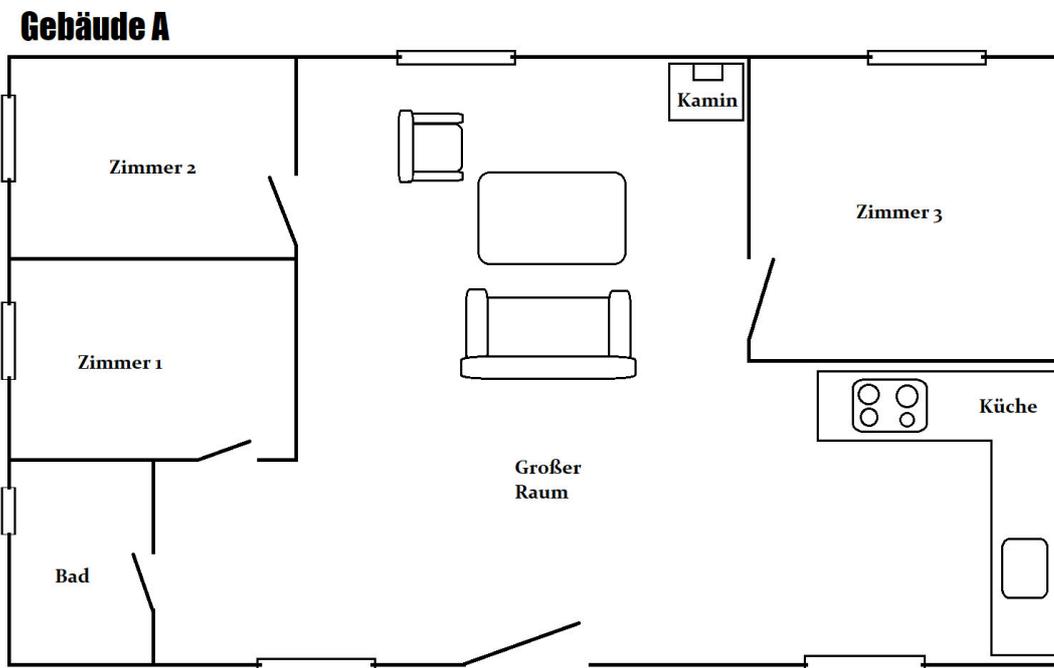
Es stehen Kisten und Schrott, ein alter Bagger (nicht funktionsfähig), und ein Generator herum. Hinter Gebäude A steht ein altes Wohnmobil mit einer Antenne auf dem Dach. Darin brennt ein Licht.

Sonst ist niemand zu erkennen. Der Mining Claim sieht im ganzen ziemlich verlassen und runter gekommen aus.

Gebäude durchsuchen:

A: Großes Haus

Die Vordertür hängt aus den Angeln. Im Inneren sind die meisten Dinge kaputt. Ein altes Sofa und ein Sessel steht im großen Zimmer mitten im Raum, eine alte Küchenzeile, ein kleines Bad und 3 weitere Zimmer mit Feldbetten und Schränken.



Zimmer 1: 1 x Wolldecke, 1 x Regenjacke

Zimmer 2: 1 x Multitool, 1 x Zippo Benzin, 1 x Bauchtasche

Zimmer 3: 1 x Werkzeuggürtel, 1 x Schlafsack

Bad: nichts

Großer Raum: 1 x Vodka (im Sofa)

Küche: 1 x leere Wasserflasche, 1 x alte Dose Bohnen, 1 x Beef Jerky

B: Halle

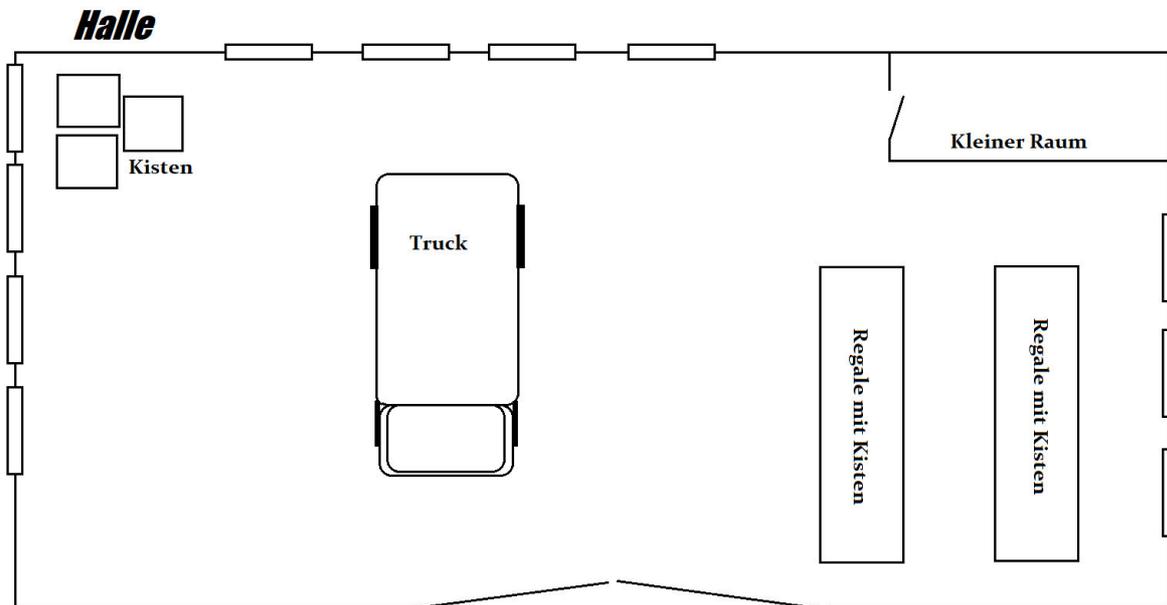
Ähnlich wie das Haus sieht auch die Halle sehr herunter gekommen aus. Ein großes Metalltor lässt sich schwer öffnen. Im Inneren befindet sich ein großer Raum und ein kleiner Raum in einer Ecke. Es stehen Kisten und ein alter Truck darin. Der Truck ist komplett unbefahrbar.

Abenteuer Teil 2

Großer Raum: 1 x Dynamit (in einer der Kisten in der Ecke), 1 x Radschlüssel

Kleiner Raum: 1 x Benzinkanister, 1 x Leuchtfackel

Im Truck: 1 x Baustellenhelm, 1 x alte kaputte Arbeiter Jacke



C: Wachhäuschen

Im Wachhäuschen steht ein kleiner Tisch, ein Stuhl und sonst nichts.

D: Kleiner Schuppen

Im Schuppen steht ein Stromgenerator. Wenn dieser mit Benzin befüllt wird kann er gestartet werden. Somit hätte man Strom im Großen Haus und in der Halle.

Zu finden: 1 x Stromgenerator, 1 x Klappspaten

Charly Frost:

Hinter dem großen Haus steht ein alter Wohnwagen. Im Inneren brennt Licht. Der Wohnwagen gehört Charly. Außerdem sind Stimmen zu hören. (*Radio vermutlich*)

Im Wohnwagen zu finden: 1 x Wohnwagen (fahrbereit), 1 x Radio, 1 x diverse Beeren, 1 x Wasserflasche, 1 x gebratener Fisch 1 x Gewehr (IZH 18), 1 x 5 Schuss 7,62 x 39, 1 x Messer, 1 x Charlys Karte von Cthula Lumpor (**siehe Anhang**)

Abenteuer Teil 2

Charly erzählt ihnen das man der Regierung nicht trauen kann. Sie planen allerhand. Aber niemand will es glauben. Er würde von den meisten als Verschwörungstheoretiker abgetan. Ausgelacht wurde er. Aber das wird sich bald ändern. Er kennt nämlich alle Pläne. Er wird ihnen die folgenden Theorien alle erzählen...

- **Der Präsident soll durch einen Roboter ersetzt werden, der dann von den einflussreichsten Industriebossen zu ihren Gunsten gesteuert werden kann um so Gesetze auf den Markt zu bringen die sie wollen. (Wahrheit)**
- **In Steinbüttel wird Atommüll illegal in den alten Minen gelagert. Die Regierung kassiert dabei enorm ab indem sie von dem Atomkraftbetreiber Geld bekommen um den Müll ordnungsgemäß zu entsorgen. Das ist allerdings sehr aufwendig und kostspielig und so wird er dann einfach in die Minen gebracht ohne das die Einwohner etwas davon wissen. (Wahrheit)**
- **Die gegenwärtig stattfindende globale Erderwärmung sei nicht real, nicht menschengemacht und nicht gefährlich. Sie ist erfunden worden von Wissenschaftlern mit politisch-finanziellen Motiven, um Forschungsgelder zu erhalten und weltweit den Sozialismus einzuführen. (Lüge)**
- **Außerdem gibt es wohl bald eine groß angelegte Verlegung im Gefängnis unter falschem Vorwand. Diese Verlegung soll aber dazu benutzt werden um einen Gefangenen zu töten der zu viel über die Vorhaben von PURE weiß. (Wahrheit)**
- **Die Chemtrail Verschwörung ist wahr. Er habe schon immer gewusst das auf dem Flughafen in Cthula Lumpor etwas vertuscht wird. Aber er habe jetzt aus einer verlässlichen Quelle erfahren das die Firma Lunaris Terraforming ein Projekt ins Leben gerufen hat um mithilfe der Chemtrails die Umwelt zu beeinflussen. (Lüge)**
- **Außerdem will die Firma PURE mithilfe eines Geheimprojekts die Weltherrschaft erlangen. Sie haben vor Meteoriten auf die Erde stürzen zu lassen. Die Anlage befindet sich in der alten Radarstation. Gut getarnt. Es handelt sich wohl um eine Art Traktor Laser Beam der die Meteoriten weit aus dem All in Richtung Erde zieht. Nur wenn die einzelnen Länder bezahlen passiert ihnen nichts. (Stimmt halwegs)**

Am Ende seiner wilden Theorien beendet er seine Rede mit den Worten.

„Und denkt daran wenn sich alles bewahrheitet... Charly Frost hat es euch als Erstes erzählt.“

Abenteuer Teil 2

Reaktion auf die Theorien:

Wenn sie auf die Theorie mit dem Gefängnis eingehen und ihm erzählen was passiert ist wird er ihnen glauben.

Er bietet an ihnen zu helfen. Er kennt da jemand der ihnen gefälschte Pässe besorgen kann um so das Land zu verlassen. Außerdem hat sein Freund auch eine Karte von einem geheimen Bunker indem es viele Waffen und Vorräte geben soll, falls sie das auch interessieren würde. Dafür müssen sie ihm aber auch bei was helfen.

Er möchte zur Radaranlage und nachsehen ob sich dort wirklich ein Traktor Laser Beam befindet. Und sie sollen ihm helfen da einzubrechen.

Spielleiterwissen:

Die Spieler sollten sein Angebot annehmen, schließlich werden sie als Straftäter nun von der Polizei wegen Flucht und womöglich Mord an Justizbeamten und Polizisten gesucht. Das würde Lebenslänglich bedeuten.

Charly zeigt ihnen eine Karte der Radaranlage und bittet die Spieler diese mal an zu sehen und einen Plan aushecken wie sie am besten in die Anlage gelangen können.



Abenteuer Teil 2

Die Radaranlage:

Sie entscheiden sich dazu Charly zu helfen. Er schlägt vor zu warten bis es dunkel ist und sich dann heranzuschleichen. Sie sollten sich dann von einem Bergkamm aus eine sichere Route überlegen um auf die Anlage zu kommen. Aber sie müssen vorsichtig sein da es auf dem Gelände Security gibt.

Sie können ihr Gefährt nehmen oder den Wohnwagen. Sie können sich auch noch im Steinbruch umsehen falls sie dies noch nicht getan haben. So können sie noch das eine oder andere nützliche Item finden.

Es ist mittlerweile 18:13 und dunkel. Der Regen hat aufgehört...

Spielleiterwissen:

Die Spieler können selbst entscheiden welchen Weg sie nehmen, doch auf den Hauptstraßen wurden bereits Polizeisperren errichtet und diese Suchen die Spieler.

Auf dem Bergkamm angekommen haben die Spieler nun eine gute Sicht auf die Anlage.

A: Hauptgebäude
C: Kommunikationszentrale

B: Fahrzeughalle
D: Baracke

- ***Sie können 2 Wachen erkennen die Patrouille laufen.***
- ***auf jedem Turm eine weitere Wache.***
- ***Ansonsten sieht die Anlage aus als ob niemand mehr arbeiten würde. Im Hauptgebäude brennt allerdings im oberen Stockwerk noch Licht.***
- ***Sie können nun einen Plan machen wie sie vorgehen wollen... Sie wissen nicht in welches Gebäude sie müssen oder wonach sie genau suchen....***
- ***Wenn sie entdeckt werden, schlagen die Wachen Alarm und insgesamt befinden sich 10 bewaffnete Security auf dem Gelände. (bewaffnet mit Pumpgun, Sturmgewehr und Pistolen)***

Abenteuer Teil 2

Fahrzeughalle:

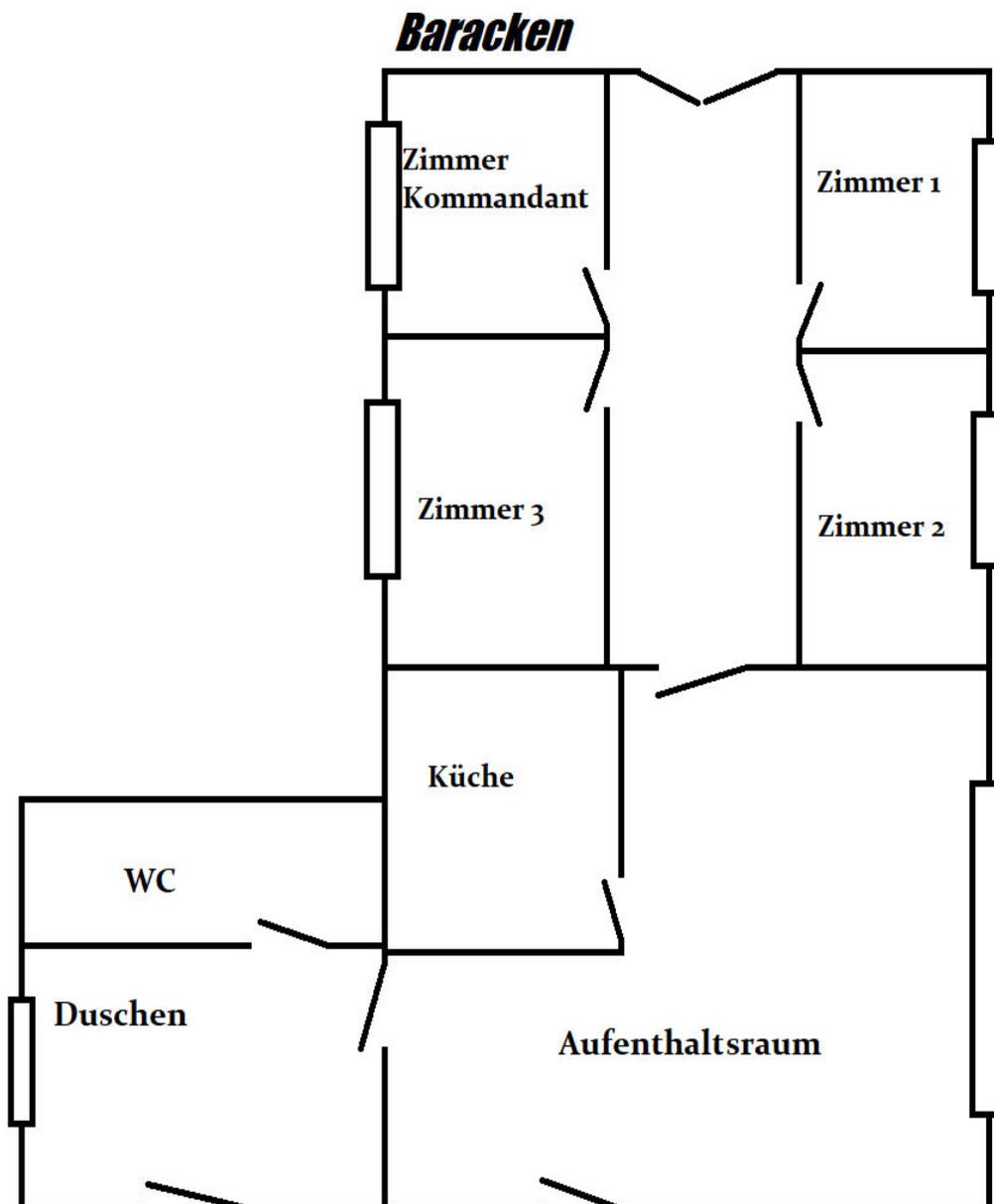
Große Halle mit Fahrzeugen und diversen Gerätschaften.

Zu finden : 1 x Cadillac Escalade, 1 x Land Rover, 1 x Benzinkanister,
1 x Überbrückungskabel

Baracken:

zu finden:

- **Zimmer Kommandant, Duschen, WC:** nichts
- **Zimmer 1:** 1 x 15 Schuss Munition 9x19mm
- **Zimmer 2:** 1 x Gewehr (M4), 1 x Magazin mit 30 Schuss 5,56 x 45
- **Zimmer 3:** 1 x Woodland Hose, 1 x Woodland Feldjacke
- **Aufenthaltsraum:** 2 x Security, sie machen Pause sind aber mit Pistolen bewaffnet.



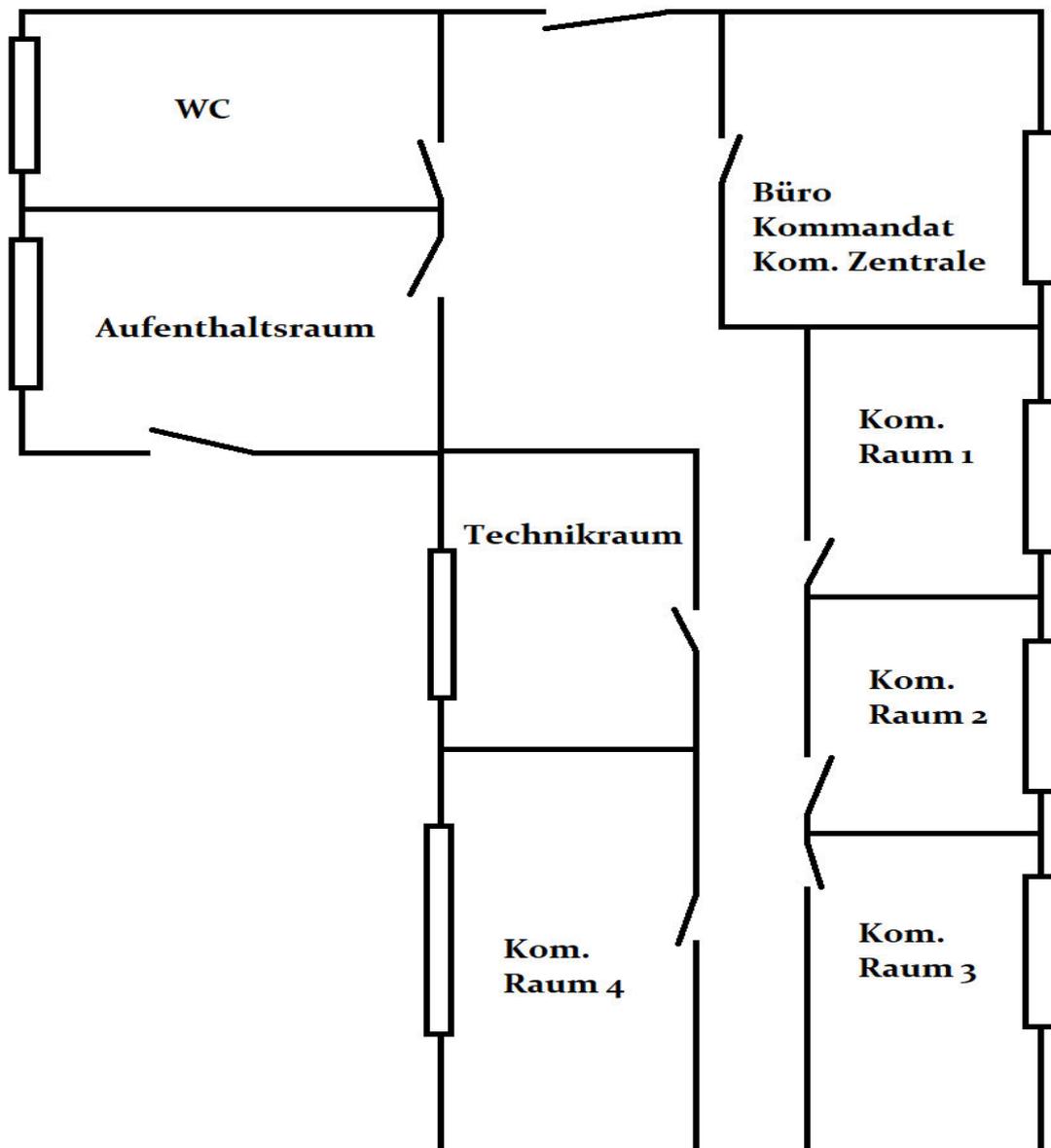
Abenteuer Teil 2

Kommunikationszentrale:

zu finden:

- WC, Technikraum: nichts
- Büro des Kommandanten: 1 x Vodka, 1 x Dokument (siehe im Anhang)
- Aufenthaltsraum: 1 x Kornflakes, 1 x Snickers, 1 x Wasserflasche
- Kom. Raum 1: nichts außer Schreibtisch mit Monitoren (ausgeschaltet)
- Kom. Raum 2: nichts außer Schreibtisch mit Monitoren (ausgeschaltet)
- Kom. Raum 3: nichts außer Schreibtisch mit Monitoren (ausgeschaltet)
- Kom. Raum 4: nichts außer Schreibtisch mit Monitoren (ausgeschaltet)

Kommunikationszentrale



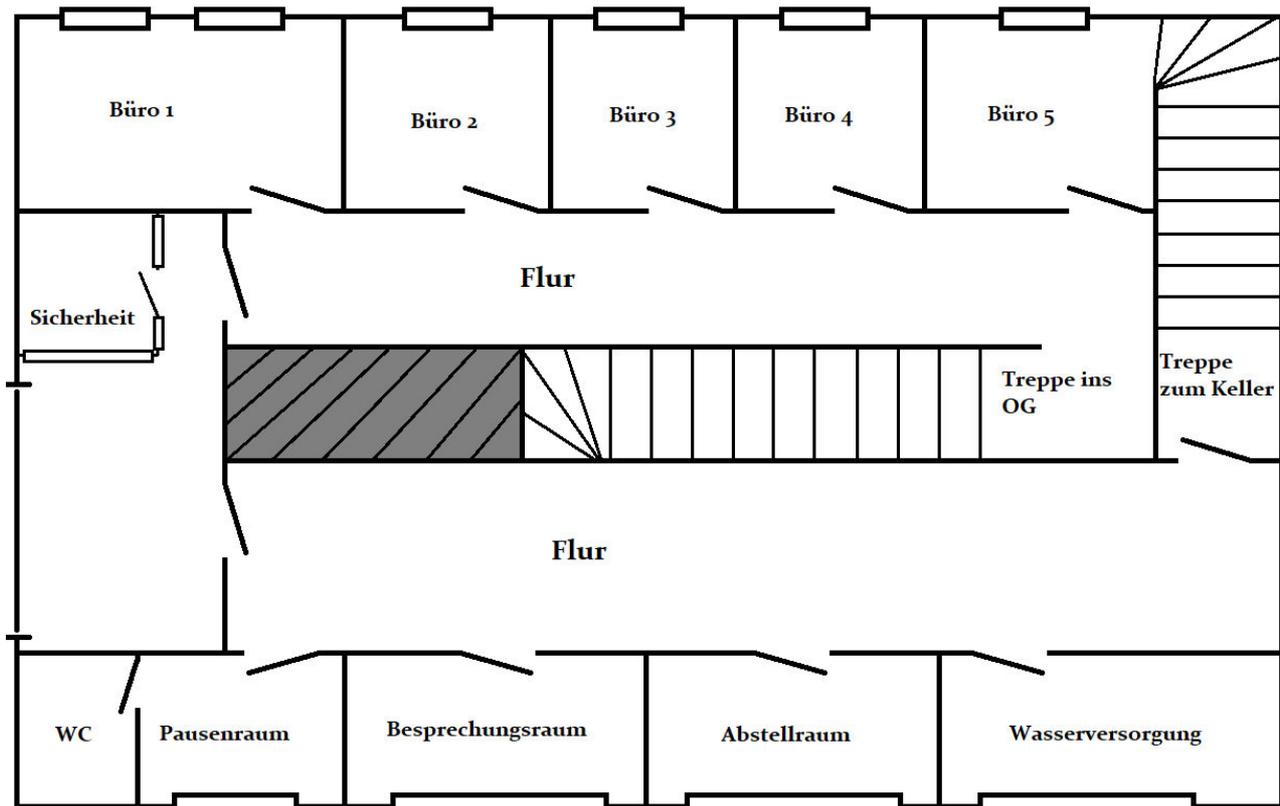
Abenteuer Teil 2

Hauptgebäude:

EG, zu finden:

- **Büro 1:** nichts außer Schreibtisch, Stuhl, PC und diversen Akten (unwichtig)
- **Büro 2:** nichts außer Schreibtisch, Stuhl, PC und diversen Akten (unwichtig)
- **Büro 3:** nichts außer Schreibtisch, Stuhl, PC und diversen Akten (unwichtig)
- **Büro 4:** nichts außer Schreibtisch, Stuhl, PC und diversen Akten (unwichtig)
- **Büro 5:** nichts außer Schreibtisch, Stuhl, PC und diversen Akten (unwichtig)
- **WC:** nichts
- **Pausenraum:** 1 x Pfanne, 1 x Küchenmesser
- **Besprechungsraum:** nichts
- **Abstellraum:** 1 x Besen
- **Wasserversorgung:** 1 x Rohrzange
- **Sicherheit:** nichts

Hauptgebäude EG

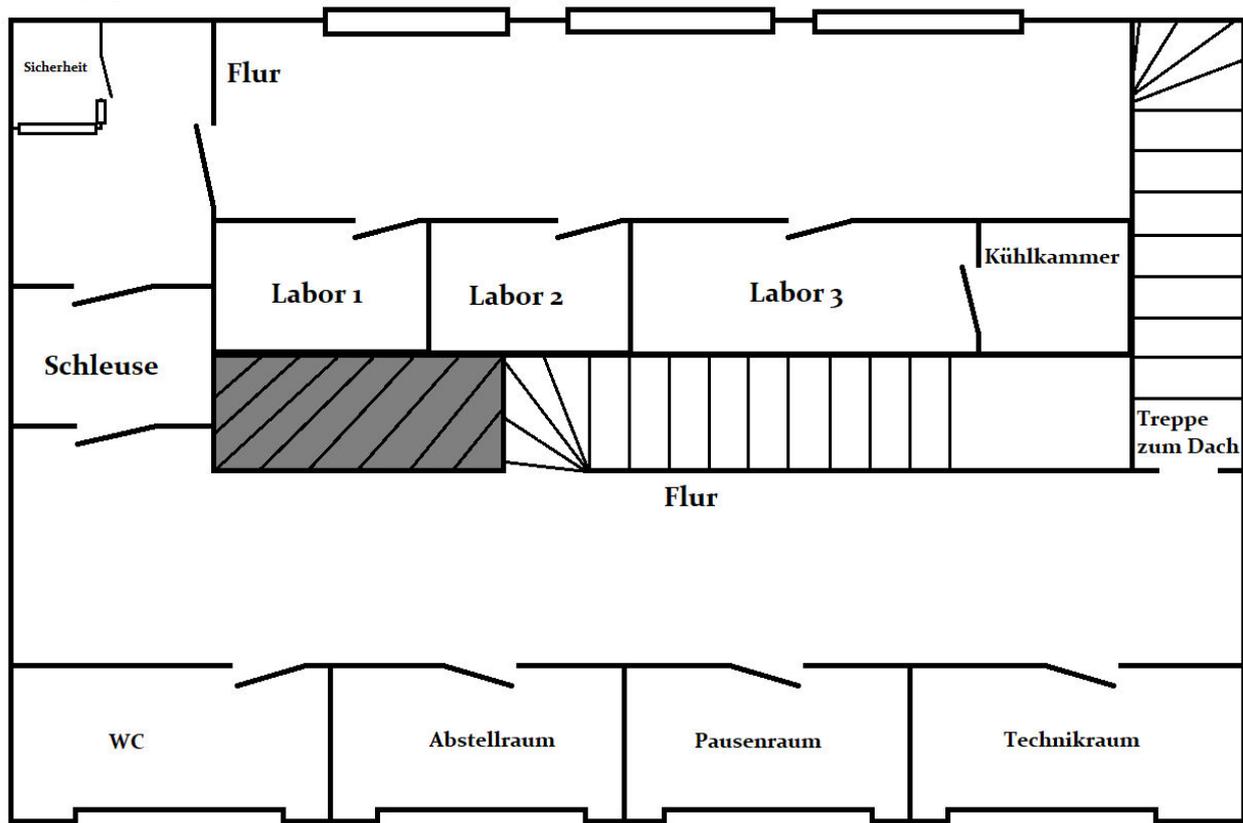


Abenteuer Teil 2

OG, zu finden:

- **Labor 1:** 3 Personen (Wissenschaftler) die an einem großen Tisch mit mehreren Monitoren sitzen. **Dokument auf dem Schreibtisch** (siehe im Anhang)
- **Labor 2:** Tisch mit Reagenzgläser, Erlenmeyerkolben und weiteren Chemikalien
- **Labor 3:** Tisch auf dem mehrere unwichtigen Dokumente liegen
- **Kühlkammer:** ein menschlicher toter Körper, der dem Präsidenten der USA ähnelt
- **Sicherheit:** nichts
- **WC:** nicht
- **Abstellraum:** nichts außer Putzwagen
- **Pausenraum:** 1 x Schmerztabletten, 1 x Cola, 1 x Kornflakes
- **Technikraum:** 1 x Kabel, 1 x Schraubenzieher

Hauptgebäude OG

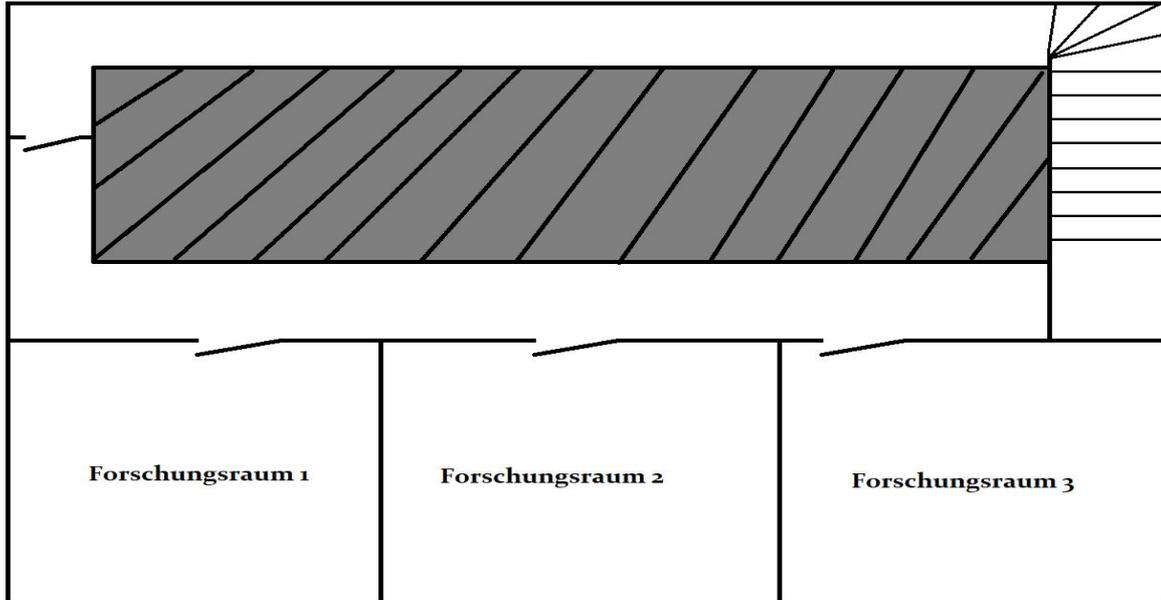


Abenteuer Teil 2

Keller, zu finden:

- **Forschungsraum 1:** leer
- **Forschungsraum 2:** leer, Blutspritzer an der Wand
- **Forschungsraum 3:** ein Bett in der Mitte des Raumes, Blutspritzer an der Wand

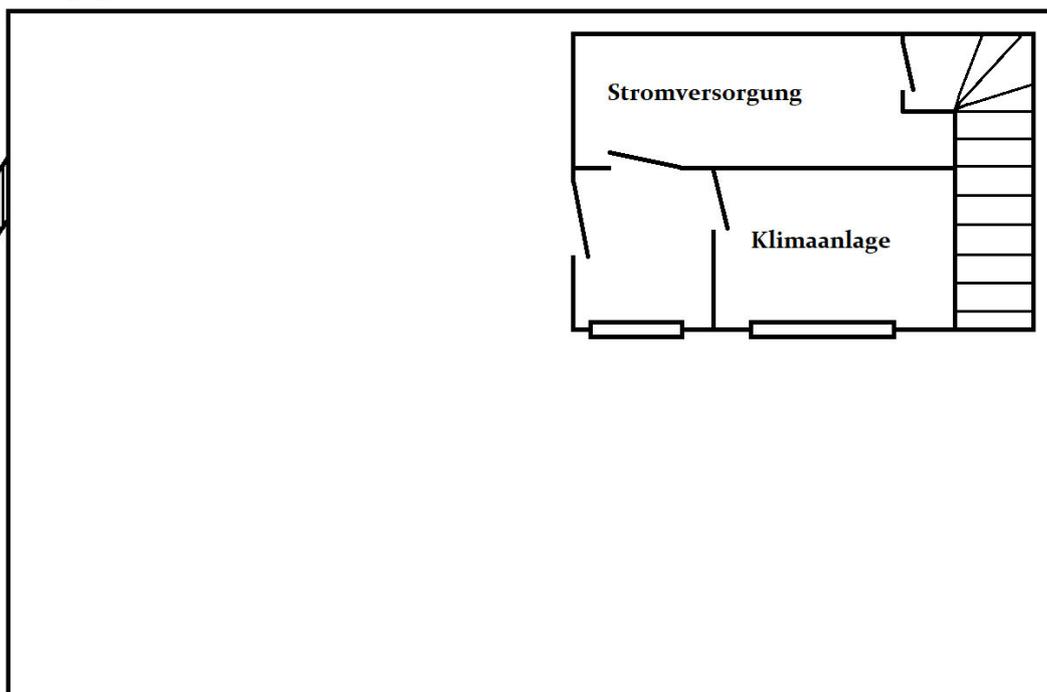
Hauptgebäude Keller



Dach, zu finden:

- **Stromversorgung:** 1 x Zündkerze
- **Klimaanlage:** nichts

Hauptgebäude Dach



Abenteuer Teil 2

Im OG des Hauptgebäude:

Im **Labor 1** sitzen 3 Wissenschaftler (Peter, Gregor, Achim) vor mehreren Monitoren. Sie sehen schwer beschäftigt aus und steuern auf dem Bildschirm etwas mit einem Joystick. Sie können diese dabei unterbrechen.

Wurf auf Einschüchtern, Überreden, Überzeugen...
Sie erzählen ihnen was sie hier machen.

Dr. Peter Hummel: „Sie arbeiten am Projekt Lazzarus. Sie wollen einen Meteoriten in eine Erdnahe Umlaufbahn bringen. Mithilfe eines Laser Beam der in der Kuppel der Anlage versteckt ist. Sie haben nicht vor jemanden zu verletzen. Es soll lediglich ein Test sein, der dazu dienen soll Bedrohungen aus dem All (Meteoriten) daran zu hindern auf die Erde zu stürzen.



(Wurf auf Menschenkenntnis erschwert um 4 → Erfolg = Dr. Peter Hummel lügt)

- *Er wird ihnen dann die Wahrheit sagen. Sie wollen heraus finden ob sie mit dem Laser Beam die Meteoriten steuern können. Sie haben einen Meteoriten entdeckt der wohl eine weiche Masse im Inneren birgt. Diesen Meteoriten wollen sie in eine stabile Umlaufbahn um den Mond bringen um ihn zu untersuchen. Sie gehen davon aus das es sich bei der weichen Masse um eine organische Lebensform handelt.*

Sie haben jetzt verschiedene Möglichkeiten:

- Die Gruppe unternimmt nichts und schaut beim Experiment zu. (Etwas geht schief und der Meteorit stürzt ab)
- Die Gruppe hindert die Wissenschaftler beim Experiment. (Etwas geht schief und der Meteorit stürzt ab)
- Die Gruppe tötet die Wissenschaftler. (Ein Alarm ertönt, der Meteorit bewegt sich zu schnell, und stürzt ab)
- Die Gruppe kommt zu spät (nach 21:00) im Labor 1 an. (Etwas ging schief und der Meteorit stürzte ab, das haben sie aber bemerkt, da es ein helles Licht und ein Erdbeben gab.)

Abenteuer Teil 2

Der Meteorit stürzt mit einem hellen Blitz und einem Erdbeben im Westen nahe Bergstadt ab.



Egal wie sie sich entschieden haben, jetzt ist es an der Zeit aus der Anlage zu fliehen. Charly erzählt ihnen das sie jetzt Richtung Bergstadt müssen. Dort wohnt sein Kumpel der ihnen helfen kann.... Er wohnt der in einer Hütte im Sumpf. Er war mal beim Militär.

Die Spieler waren in irgendeiner Weise daran beteiligt das ein Meteorit abgestürzt ist. Sie sind erfolgreich aus der Radaranlage geflohen und befinden sich nun auf dem Weg Richtung Bergstadt, zu Charlys Freund. Dazu können sie sich in der Fahrzeughalle eines der Fahrzeuge nehmen.

- Cadillac Escalade
- Land Rover

Sie fahren also den Weg entlang, sie fühlen sich müde und erschöpft von dem ganzen Trouble den Tag über.

Spielleiterwissen:

Die Spieler können ihre Route frei wählen.

Die Straßensperren der Polizei sind weg. In den Dörfern stehen Menschen auf den Straßen und schauen nach Westen. Die Polizei ist dabei den Verkehr zu regeln, beachten die Spieler aber kaum.

Wenn sie die Brücke unterhalb des Staudammes passieren sehen sie wie Militärlaster und Polizei Richtung Süden (Richtung Bergstadt) unterwegs sind. Charly bittet darum das er seinen Freund an funken oder anrufen darf..

Abenteuer Teil 2

Charly kontaktiert seinen Freund:

Dieser sagt ihm das hier alles Dicht gemacht wurde. Sie sollen nicht zu ihm kommen sondern in seine Hütte in den Sümpfen. (Charly weiß wo sich diese befindet). Überall PURE Security und Polizei. Es ist etwas vom Himmel abgestürzt. Hier herrscht die reinste Panik.....

Kurz bevor sie die Sümpfe erreichen befindet sich mitten auf der Straße ein große Straßensperre der Polizei. Scheinwerfer wurden aufgestellt. Die Autos so geparkt das man nicht durch fahren kann. Etwa 6 Polizisten sind zu erkennen.

Sie halten an:

Die Polizei sagt ihnen das hier niemand durch darf. Das Gebiet sei gesperrt. Ein Wetterballon sei abgestürzt. Oder aber Teile der ISS.

Wenn die Gruppe anfängt eine Unterhaltung mit der Polizei zu führen, erkennt einer der Polizisten sie und wird versuchen die Spieler fest zu nehmen, um Hilfe zu rufen und Verstärkung anfordern.

- Sie können Gas geben und die Sperre umfahren oder durchbrechen (**Wurf auf Fahren → erschwert um 3**) ... **weiter bei Durchbruch...**
- Sie können sich eine Schießerei mit der Polizei liefern... (**Polizei bewaffnet mit 5 x Pistolen, 1 x Pumpgun**)

Durchbruch:

Sie durchbrechen die Sperre oder umfahren sie.

(**Wurf auf Fahren → erschwert um 3**)

2 Polizeiautos mit insgesamt 4 Polizisten werden der Gruppe folgen. 2 Polizisten bleiben an der Straßensperre. Die Polizei wird auf das Auto der Spieler schießen. Charly erklärt der Gruppe den Weg zu der Hütte in den Sümpfen. Die Polizei folgt ihnen und feuert mit Pistolen auf ihr Fahrzeug.

(**Fahrer immer Wurf auf Fahren → erschwert um 3**)

Die Hütte:

Die Hütte steht mitten in den Sümpfen. Ein kleiner Weg führt durch den Wald. Abseits des Weges kann das Auto nicht fahren und würde feststecken.

- **Wenn die Polizei ihnen noch folgt (Wurf auf Fahren → erschwert um 3)**

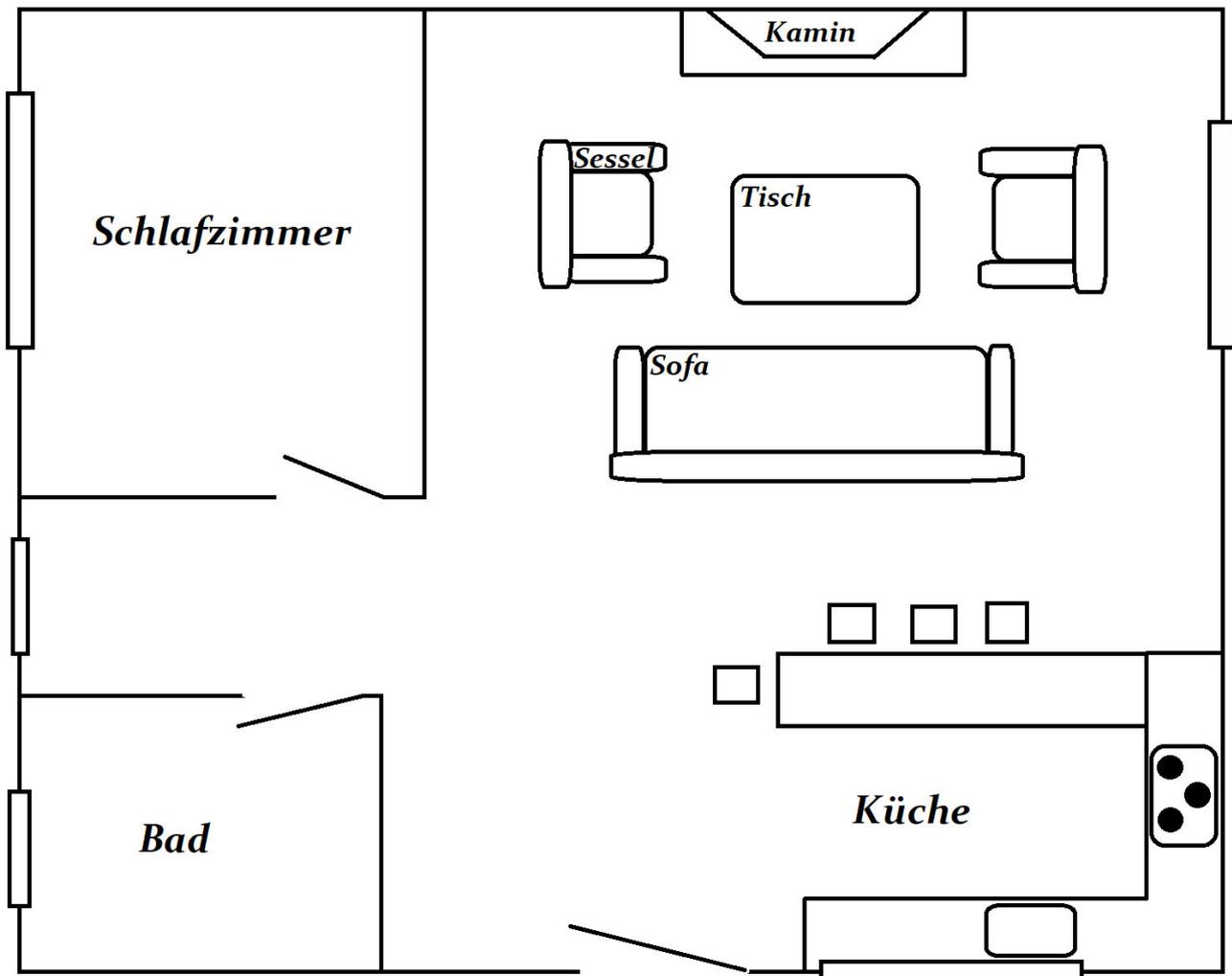
Wenn Sarge erneut angerufen wurde und ihm die aktuelle Lage geschildert wurde, wird er wenn die Gruppe mit der Polizei näher kommt das Feuer auf die Verfolger eröffnen. Er ist bewaffnet mit einem MG 249.

Abenteuer Teil 2

Spielleiterwissen:

Sarge wird die Polizeiautos beschießen und zerstören. Eines der Autos explodiert und die beiden Polizisten werden getötet.

Die Hütte von Sarge:



Sarge wird ihnen nicht erlauben die Hütte zu durchsuchen. Aber erbittet sie hinein. Die Hütte ist aus Holz gebaut. Im Inneren ist es dreckig, staubig aber gemütlich. Ein alter Kamin aus Stein, eine Küche mit Tresen, ein Schlafzimmer mit großem Bett und einem Waffenschrank. Kann nur mit Zahlencode geöffnet werden.

- **im Waffenschrank:** 1 x Ak47, 1 x AK Magazin, 1 x 30 Schuss 7,62 x39, 1 x Splittergranate, Munition für diverse Waffen, 1 x G43, 1 x Magazin G43, 10 Schuss 7,62 x 54.

Abenteuer Teil 2

Des weiteren gäbe es in der Hütte zu finden oder von Sarge zu bekommen wenn man ihn fragt:

Bad: 1 x Seil

Küche: 1 x Bier, 5 x Fleisch gekocht, 2 x Birnen, 1 x Wasserflasche, 1 x Kochtopf

Schlafzimmer: 1 x Schlafsack, 1 x Woodland Hose, 1 x Woodland Jacke

Auf dem Sofa: 1 x Wanderrucksack

Charly wird Sarge die Spieler vorstellen und ihm sagen was sie für ihn getan haben. Er hat ihnen versprochen das Sarge ihnen gefälschte Ausweise machen kann.

- Die Gruppe kann Sarge bitten sich bei ihm zu verstecken.
- Die Gruppe kann von Sarge erfahren was passiert ist. Er erzählt ihnen das etwas vom Himmel gestürzt ist. Es gab ein lauter Knall, ein Blitz und ein Erdbeben. Sofort waren Polizei und PURE vor Ort. Auch eine ganze Schar von der Red Rock Mining Company sind zu der Absturzstelle gefahren. Dann ist er hier in die Sümpfe zu seiner Jagdhütte gefahren...
- Die Gruppe kann Sarge bitten ihnen gefälschte Ausweise zu machen.. (dieses dauert allerdings 2 - 3 Stunden...)

Nach etwa 2 Stunden Ausruhen werden sie von einem Geräusch geweckt. Ein Helikopter fliegt über die Sümpfe hinweg Richtung Westen... Sarge steht mit einem Funkgerät am Fenster.



Sarge hat die Pässe fertig.

Er erzählt ihnen das dort etwas seltsames Vorgeht.

Er hat auf den öffentlichen Kanälen nichts über einen Meteoriten gehört. Dort ist nur die Rede von einem Stück der ISS das abgestürzt sei. Außerdem hat er auf dem Kanal der PURE erfahren das es wohl irgendwelche Komplikationen gab an der Absturzstelle. Med Evacs wurden angefordert. Und die Sicherheitsvorkehrungen wurden erhöht. Er ist der Meinung das dort etwas vertuscht werden soll.

Sie haben nun mehrere Möglichkeit wie das Abenteuer weiter gehen kann:

1. Sie entscheiden sich nachzusehen was wirklich an der Absturzstelle vor sich geht. Bei dieser Möglichkeit wird Sarge sie ebenfalls begleiten.
2. Sarge bietet ihnen an sie nach Crystal Peak zu bringen, dort ein Boot zu klauen und über den Seeweg zu entkommen. Er hilft ihnen dabei...

Abenteuer Teil 2

Egal für welche Möglichkeit sie sich entscheiden, Sarge wird sie begleiten.
Er trägt bei sich: 1 x MG 249, 200 Schuss, 1 x Fernglas, 1 x Messer, 1 x Bandagen,
1 x Militärkleidung, 1 x Rucksack, 1 x Feuerzeug

1. Die Absturzstelle:

Die Gruppe beschließt nachzusehen was an der Absturzstelle vor sich geht. Sarge kennt einen sicheren Weg durch den Canyon zu den Sümpfen im Westen und dann zum Krater. Aber die Gruppe muss sofort aufbrechen sodass sie die Sümpfe im Westen erreichen bevor es richtig hell ist. Nur so kommen sie ungesehen über die Straße und können sich im Schutz der Dunkelheit nah genug an den Krater schleichen.

Die Straßen werden von der Polizei kontrolliert.

Vereinzelt fliegen Helikopter von der Absturzstelle oder zur Absturzstelle.

Sobald sie den Berg nahe des Kraters erreicht haben, können sie versuchen sich einen Überblick über das Gelände zu verschaffen. Sarge besitzt ein Fernglas.



Abenteuer Teil 2

Sie können erkennen das das Militär und Angehörige der Firma PURE bereits vor Ort sind. Es wurde ein improvisiertes Lager errichtet. Container mit der Aufschrift PURE stehen herum. Es laufen Soldaten herum und riegeln das Gelände ab. Außerdem können sie Wissenschaftler mit speziellen Quarantäne Schutzanzügen erkennen die sich dem Krater nähern.

Plötzlich fangen Soldaten an andere anzugreifen. Sie rennen auf sie zu und springen sie an. Andere Soldaten eröffnen das Feuer und versuchen die Angreifer aufzuhalten.

Spielleiterwissen:

Wenn sie die Anlage beobachten können sie erkennen wie Soldaten wild umher laufen, auf andere Soldaten schießen. Im Inneren des Meteoriten befand sich eine Flüssigkeit die beim Aufprall verdampfte. Einige Soldaten haben sie eingeatmet und sich mit etwas infiziert das sie aggressiv macht.

Die Soldaten bekämpfen die Infizierten. Die Spieler haben nun die Möglichkeit das Chaos zu nutzen um zu fliehen. Sie können versuchen sich Fahrzeuge oder einen Helikopter zu stehlen um damit abzuhauen.

2. Crystal Peak:

Wenn sich die Spieler für Möglichkeit 2 (Boot klauen) entscheiden, müssen sie versuchen die Straßensperren zu umgehen und irgendwie nach Crystal Peak zu kommen, dort ein Boot klauen und weg zu fahren.

In der Ferne werden sie dann Schüsse hören. Es kommt ungefähr aus der >Richtung wo der Meteorit einschlug.

Spielleiterwissen:

Im Inneren des Meteoriten befand sich eine Flüssigkeit die beim Aufprall verdampfte. Einige Soldaten haben sie eingeatmet und sich mit etwas infiziert das sie aggressiv macht. Sie greifen nun alle nicht Infizierten an. Die Soldaten kämpfen am Krater um ihr Leben.

ENDE Teil 2

Dokument (Abenteuer Teil 2)

PURE
Top Secret



Project Lazzarus

Sehr geehrte Damen und Herren,

Project Lazzarus geht nun in die Endphase. Wir werden heute Nacht versuchen einen Meteoriten, der sich auf einer stabilen Umlaufbahn um den Mond befindet, in eine Erdnahe Umlaufbahn zu bringen.

Meteorit Zulu 4B56-9 wird somit der erste Meteorit sein der von Menschenhand gesteuert wurde. Wir vollbringen hier Großes und werden Geschichte schreiben.

Start der Durchführungssequenz 2300.
Es werden sich zu diesem Zeitpunkt, unter der Führung von Dr. Peter Hummel, lediglich 2 weitere Wissenschaftler in der Anlage aufhalten.

Sicherheit soll zu diesem Zeitpunkt in voller Alarmbereitschaft zu sein. Wir wünschen keine unangenehmen Zwischenfälle.

Thomas Jacoby, Leiter der Kommunikationszentrale

Karte Charly:



Schlusswort

Ich hoffe du bzw. ihr hattet beim Spielen des Abenteuer genauso viel Spaß wie ich. Dieser Abenteuerband I war aber nur eine kleine Vorgeschichte. Eine Art Vorbereitung auf die Hauptkampagne. Denn es gibt in Cthula Lumpor noch so einiges an Abenteuer zu bestehen, Intrigen aufzudecken und Chaos zu verbreiten.

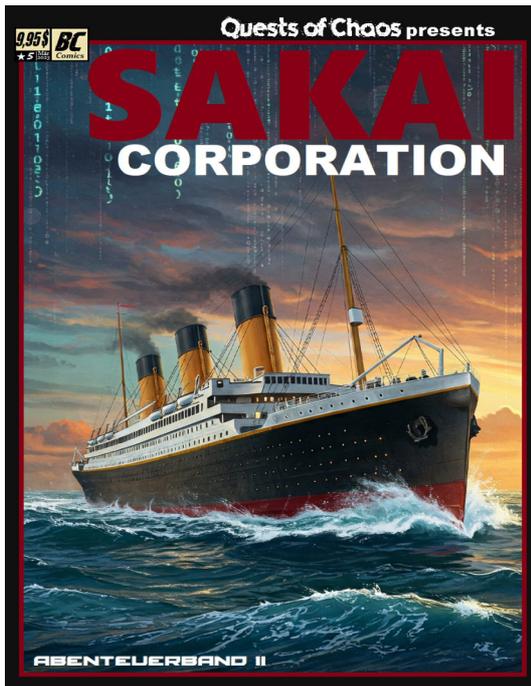
Die Geschichte rund um den Meteoriten, die Firma PURE, das Virus, die Verschwörungstheorien und all die anderen Dingen werdet ihr gemeinsam in der Hauptkampagne Quest of E.D.E.N. erleben.

„Und denkt immer daran. Charly Frost hat es euch als Erstes erzählt.“
- Charly Frost -

Coming up next...

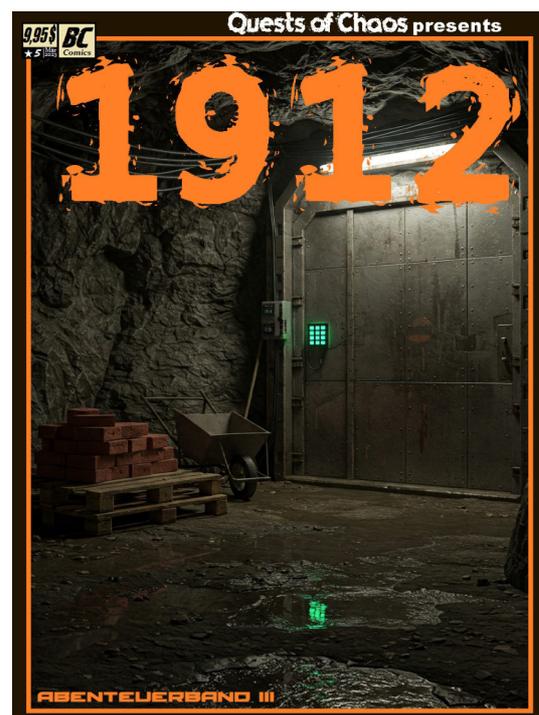
Quests of Cthula Lumpor Abenteuerband II + III

Die Geschichten in Cthula Lumpor gehen weiter. In den nächsten Bänden werden sich die Geschichten nochmals verdichten. Ihr erlebt wie es den SC im Gefängnis erging. Und was die mysteriöse Firma Sakai Corporation in Cthula Lumpor vorhat.



Im Abenteuerband II spielt ihr zusammen mit dem SL ein Prequel. Ihr findet euch im Gefängnis wieder und erlebt allerhand seltsames und verstörendes... Sakai Corporation und ihre umstrittenen Resozialisierungsmaßnahmen.

Im Abenteuerband III geht es rund um die Insel Cthula Lumpor weiter. Warum ist sie diese eine spezielle Insel auf der all diese ungewöhnlichen Dinge passieren... Findet es zusammen heraus.

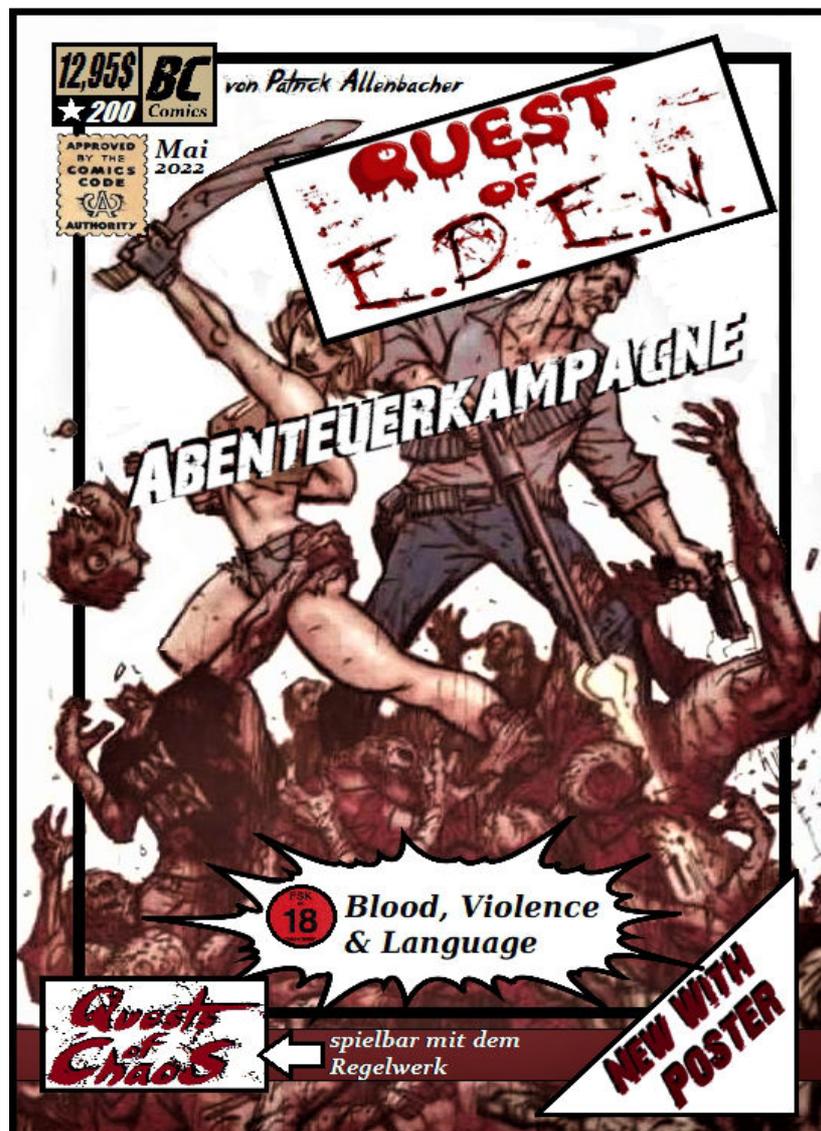


Coming up next...

Quests of Cthula Lumpor war nur der Anfang...

The Quest of E.D.E.N.

Quest of E.D.E.N. führt die Gruppe wieder zurück nach Cthula Lumpor. Etwas mysteriöses ist im Gange auf der Insel, die Würfel sind gefallen und die Ereignisse nehmen ihren Lauf, doch wohin diese Straße führen wird werdet ihr zusammen heraus finden.



Notizen

Notizen

Notizen

Notizen