

# Finsterland

## DER KINDERSCHRECK

von Michael Prammer

Das hier vorgestellte Abenteuer gehört zur Kampagne „Freiheit für Schwarzenbrück“ und schließt an die Ouvertüre im Einleitungsband an.

Man kann diese Geschichte auch unabhängig von der Kampagne spielen. In diesem Fall benötigen die Spieler folgende Informationen:

Die Geschichte spielt in der mittelgroßen Stadt Schwarzenbrück, beziehungsweise Czernamosta. Die Stadt hat sich während des Großen Krieges auf die Seite der Revolutionäre gestellt. Leonidische Truppen kamen dem Stadtrat zu Hilfe und haben den Aufstand niedergeschlagen. Jetzt liegt eine trügerische Ruhe über der Stadt.

Die Charaktere arbeiten für Erich Dwořak, den Herausgeber und Chefredakteur der „Freiheit“, einer Zeitung, die es sich zum Ziel gemacht hat, alle Verbrechen und dreckigen Geheimnisse aufzudecken, und sich kein Blatt vor den Mund zu nehmen. Das hat ihm vor allem Schwierigkeiten eingebracht.

Er ist für jede spannende und veröffentlichbare Geschichte dankbar, erwartet aber, dass die Sachen hieb- und stichfest sind. Er kann es sich nicht leisten, einer Ente aufzusitzen.

Während die Charaktere ihren Untersuchungen nachgehen, arbeiten Agenten des leonidischen Geheimdienstes daran, die Stadt zu Fall zu bringen. Diese sind Cosima Osrik, die Rädelsführerin, Walentin Zabrowski, der Mann fürs Grobe, Ahasver Irisow, ein Intrigant erster Güte und Libussa Jukic, die Magierin.

Die „Vernarbt“ sind übrigens eine Bande von Straßenkindern.

### Zusammenfassung

In diesem Abenteuer geht es darum, einen Kindermörder zu stellen, der in Czernamosta sein Unwesen treibt. Der Kindermörder scheint seine Opfer hauptsächlich aus den Armenvierteln zu holen.

In Wirklichkeit haben die leonidischen Agenten die Vorfälle selbst verursacht, um die Bevölkerung in Angst und Schrecken zu versetzen. Die Gelegenheit soll weiters genutzt werden, um die Einrichtung von Bürgerwehren (insgeheim unter leonidischer Kontrolle) zu rechtfertigen, mit deren Hilfe die lokalen Unterweltsyndikate zerschlagen oder durch leonidische Agenten infiltriert und kontrolliert werden sollen. Dadurch soll die allgemeine Widerstandsfähigkeit geschwächt werden, da die Syndikate sich im Falle eines leonidischen Einmarsches gegen die Invasoren stellen würden. Außerdem könnten durch die Kontrolle der Syndikate seitens leonidischer Agenten problemlos Waffen und Truppen in die Stadt geschmuggelt werden.

Als zusätzliches Ziel wird der Kindermörder versuchen, scheinbar zufällig mehrere Straßenkinder zu ermorden, um so die Verbreitung der „Freiheit“ zu schwächen.

## Einstieg

Seit einiger Zeit scheint die Stimmung in der Stadt seltsam gedrückt zu sein. Immer wieder hört man Geschichten von einer finsternen Gestalt, einem „schwarzen Mann“ der bei Nacht durch die Armenviertel schleichen und Kinder überfallen und sogar ermorden soll. An verschiedenen Orten beginnen Bürgerinnen und Bürger, sich öffentlich zu beschweren und es werden Leserbriefe an die auflagenstarken Zeitungen geschickt, in der die ausbleibenden Ermittlungserfolge kritisiert werden. Die Stimmung verschlechtert sich zunehmend und Zorn und Aufgebrachtheit nehmen zu.

Eines Morgens entdeckt die Gruppe einen anonymen schriftlichen Hinweis, der einen brisanten Artikel verspricht. Es ist dabei die Rede von merkwürdigen Vorkommnissen und Todesfällen im Hafenviertel, die angeblich mit dem „Kinderschreck“ in Verbindung stehen. Der Hinweis ist nicht mehr als eine hastige gekritzelte Notiz auf einem Stück Papier, welches in den Postkasten des Verlagshauses der „Schwarzenbrücker Freiheit“ deponiert wurde.

Da Erich Dwořak um das Wohlergehen der Straßenkinder besorgt ist, die die „Freiheit“ verteilen, bittet er die Gruppe, dem Hinweis nachzugehen und ihm darüber zu berichten.

Außerdem bietet sich die Möglichkeit, die Verbreitung der Zeitung durch die Aufklärung der Morde zu erhöhen.

## Erste Szene

Die Gruppe geht dem Hinweis über den Kindermörder nach und begibt sich ins Hafenviertel. Zuvor kann die abgegebene Notiz noch untersucht werden. Dafür kann eine Probe auf (eIN+Bildung) oder (eWA+Aufmerksamkeit) durchgeführt werden. Falls sich Ermittler in der Gruppe befinden sollten, so dürfen sie zwei Würfel auf den Prüfwurf addieren und können erleichterte kritische Erfolge nutzen.

- **Kein Erfolg:** Man erkennt, dass die Notiz in großer Eile geschrieben wurde. Ansonsten scheint sie unauffällig.
- **Ein bis zwei Erfolge:** Die Schrift wirkt krakelig, und es lässt sich erkennen, dass der oder die Autorin die in Czernamesta gängige Sprache nicht als Muttersprache spricht.
- **Drei oder mehr Erfolge:** Durch die Festigkeit des Papiers und die Beschaffenheit der Tinte lässt sich herausfinden, dass die Notiz auf dem Papier der Papierfabrik Gorslinger aus dem Fabriksviertel geschrieben wurde, das eigentlich nur für amtliche Mitteilungen benutzt werden darf. Bei der Tinte handelt es sich um Amtsstubentinte.

Als die Charaktere das Hafenviertel betreten wollen, stellt sich ihnen eine Gruppe uniformierter Fabrikswachen entgegen und versperrt ihnen den Weg. Die Uniformierten wirken dabei eher desinteressiert und scheinen sich nicht besonders für die Spielergruppe zu interessieren.

Um weiter in das Hafenviertel vordringen zu können, ist es nötig, die Fabrikswachen zu umgehen. Verschiedene Lösungsmöglichkeiten sind anwendbar.

- **Überreden:** Die Gruppe kann versuchen, die Uniformierten durch eine (eCH+Überzeugen)-Probe zu überreden, den Weg frei zu machen. Dafür wird ein Erfolg pro Person benötigt. Es ist außerdem möglich, Betörungs- oder Beherrschungsmagie zu verwenden, um die Beamten zu „überreden“ – jedoch dürfen diese (eWA+Aufmerksamkeit: 4 Würfel) dagegenhalten, um den Zauber zu durchschauen. Hierfür sind gleich viele oder mehr Erfolge nötig, wie der Zaubernde gewürfelt hatte.
- **Bestechen:** Die Gruppe kann einen Punkt Luxus ausgeben, um die Gendarmen zu bestechen. Der Punkt kann in diesem Abenteuer nicht mehr verwendet werden.
- **Einschüchtern:** Die Gruppe kann versuchen, die Uniformierten einzuschüchtern. Dies benötigt eine Probe auf (eST+Prügeln) mit zwei Erfolgen pro Person. Charaktere mit dem Manöver Faustkampf oder Kraftmeierei, sowie Charaktere mit sichtbaren Machinae benötigen nur einen Erfolg.
- **Amtsgewalten:** Sollte sich in der Gruppe ein Sonderermittler befinden, so kann sich die Gruppe durch das Vorweisen des Sonderabzeichens Zutritt verschaffen. Allerdings muss die betreffende Person ihre Daten angeben, was in späteren Abenteuern von der Spielleitung gegen die Gruppe benutzt werden kann.

Sollte es der Gruppe nicht gelingen, die Sperre zu überwinden, so müssen sie einen anderen Weg in das Hafenviertel finden. Sollte die Gruppe sich dazu entscheiden, einen Kampf vom Zaun zu brechen, so weisen sie sie darauf hin, dass die Fabrikswachen zwar desinteressiert wirken, den Spielerinnen und Spielern jedoch zahlenmäßig überlegen und mit modernen Maschinenpistolen ausgerüstet sind.

Das Hafenviertel kann auch auf anderem Wege erreicht werden.

- **Vorbeischleichen:** durch einen Wurf auf (eGE+Verstecken) kann die Gruppe die Wachen umschleichen. Es ist dabei ein Erfolg pro Person nötig.
- **Bezaubern:** Charaktere mit dem Spezialmanöver Wahrnehmungs- oder Illusionsmagie können sich mit den passenden Zaubern an den Wachen vorbeischleichen. Diese dürfen jedoch mit (eWA+Aufmerksamkeit: 4 Würfel) dagegenhalten, um den Zauber zu durchschauen. Hierfür sind gleich viele oder mehr Erfolge nötig, wie der Zaubernende gewürfelt hatte.
- **Nutzung der unterirdischen Katakomben und der Kanalisation:** durch einen erfolgreichen Wurf auf (eIN+Ortskenntnis) mit zwei Erfolgen pro Person kann Blockade durch den Untergrund umgangen werden. Falls die Gruppe die Bande der Grindigen Mitzi auf ihrer Seite hat, dürfen sie die zusätzlichen Ortskenntnis-Würfel benutzen. Sollte die Gruppe bereits in einem früheren Abenteuer in die Katakomben gestiegen sein, so sinkt die nötige Anzahl der Erfolge auf einen pro Person.
- **Dachspaziergang:** mit einem erfolgreichen Wurf auf (eGE+Koordination) kann die Gruppe eine Abkürzung über die Dächer der naheliegenden Häuser nehmen. Zwei Erfolge pro Person sind nötig. Charaktere mit dem Sportmanöver oder der Krallenmachina benötigen nur einen Erfolg.
- **Krawall schlagen:** es ist möglich, die Fabrikswachen von ihrem Posten wegzulocken. Dafür könnte eventuell andernorts Lärm verursacht werden. Hierfür ist nur ein Charakter nötig, jedoch muss die betreffende Person danach schnell entkommen, um nicht angehalten zu werden. Hierfür können Proben auf (eGE+Verstecken), (eIN+Ortskenntnis) und (eCH+Überzeugen) abgelegt werden, wobei zwei Erfolge vonnöten sind. Eigenständige und (zumindest halbwegs) plausible Lösungsvorschläge sollten zugelassen und bei besonders eleganten Ideen mit Bonuswürfeln belohnt werden.

Nachdem die Gruppe die Blockade überwunden hat, bietet sich ihnen ein schauriger Anblick. Vor einem Bretterverschlag liegt der leblose Körper eines Straßenjungen. Um die Szenerie nach Hinweisen zu untersuchen, ist ein Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) vonnöten. Ermittler und Veteranen erhalten zwei zusätzliche Würfel auf den Prüfwurf. Jedes Gruppenmitglied kann nur einen Prüfwurf absolvieren, da bereits von allen Seiten Schaulustige und weitere Fabrikswachen herandrängen.

- **Kein Erfolg:** Der Körper des Jungen ist blutverschmiert. Er wurde ermordet.
- **Ein Erfolg:** Der Junge wurde durch einen gezielten Kehlschnitt ermordet. Der Schnitt wirkt äußerst präzise und lässt auf einen militärischen Hintergrund des Täters schließen.
- **Zwei Erfolge oder mehr:** Bei dem Jungen handelt es sich um Jonas, einen der „Vernarbten“.

Es lässt sich außerdem ohne Prüfwurf erkennen, dass in die Brust des Jungen eine Papiernotiz genagelt wurde, auf welcher geschrieben steht:

*Die FREIHEIT ist unser TOD!*

Die Papiernotiz kann ohne Prüfwurf von den Spielerinnen und Spielern mitgenommen werden, jedoch besteht dabei die Möglichkeit, dass dies auffällt – teilen sie dies der Gruppe unbedingt mit. Falls die Gruppe den Tatort nicht verändern möchte, so können sie auch einen der Photoapparate benutzen, die sie von Dwořak erhalten haben, um ein Bild zu machen.

Die Notiz kann mit einer Probe auf (eIN+Bildung) oder (eWA+Aufmerksamkeit) weiter untersucht werden. Falls sich Ermittler in der Gruppe befinden sollten, so dürfen sie zwei Würfel auf den Prüfwurf addieren und können erleichterte kritische Erfolge nutzen.

- **Kein Erfolg:** Die Notiz wurde von Hand geschrieben. Ansonsten lässt sich nichts erkennen.
- **Ein bis zwei Erfolge:** Der Schrifttyp ähnelt dem Hinweis aus der Redaktion.
- **Drei oder mehr Erfolge:** Die Notiz wurde auf demselben Papier und mit derselben Tinte geschrieben, wie die Notiz der Redaktion. Es liegt nahe, dass sie von ein und derselben Person verfasst wurden.

Je länger die Gruppe am Tatort verweilt, desto eher werden sie von den weiteren Fabrikswachen entdeckt oder von den Schaulustigen angehalten, die sich beständig nähern. Die Gruppe hat insgesamt drei Handlungsmöglichkeiten, um sich unerkannt davonzumachen – jede Handlung, wie zum Beispiel die Untersuchung des Tatortes, die Mitnahme/Photographie der Notiz oder die Untersuchung derselben benötigt eine Aktion. Falls die Gruppe schnell genug ist, kann sie den Tatort unbehelligt verlassen. Falls die Gruppe die Notiz jedoch noch vor Ort untersucht, kann die Spielleitung entscheiden, dass die Charaktere entdeckt und angehalten werden. Dies kann zu Problemen führen, da es auch den charismatischsten Schwerenötern schwerfallen dürfte, zu erklären, warum Beweise von einem nicht freigegebenen Mordschauplatz entfernt wurden.

Falls die Gruppe entdeckt wird, ist eine erschwerte Probe auf (eCH+Überzeugen) mit drei Erfolgen pro Person nötig. Beim Misslingen bildet sich ein wütender Mob aus Bürgerinnen und Bürgern, der die Charaktere mit Schrecken an die Geschehnisse zu Beginn der Kampagne erinnert. Die Situation kann auf verschiedene Arten gelöst werden:

- **Überzeugen:** Um die wütende Menge von der eigenen Unschuld zu überzeugen, ist ein Wurf auf (eCH+Überzeugen) mit zwei Erfolgen pro Person nötig. Dilettanten sowie Charaktere mit dem Psychologie- oder Rhetorik-Manöver benötigen nur einen Erfolg. Sollte dies misslingen, so nimmt jeder Charakter 1W6 Schaden ohne Schutz durch den wütenden Mob, der sie zu lynchen versucht. Sie können mit Mühe entkommen.
- **Bedrohen:** Der Mob kann bedroht und verjagt werden. Dies kann durch einen Wurf auf (eST+Prügeln) mit zwei Erfolgen pro Person erreicht werden. Charaktere mit Faustkampf, Kraftmeierei oder Machinae benötigen nur einen Erfolg. Sollte dies misslingen, so nimmt jeder Charakter 1W6 Schaden ohne Schutz durch den wütenden Mob, der sie zu lynchen versucht.
- **Fliehen:** Sucht die Gruppe ihr Heil in der Flucht, so muss entweder ein Wurf auf Ausweichen mit einem Erfolg, oder eine Probe auf (eGE+Koordination) mit zwei Erfolgen pro Person versucht werden. Eventuelle Bonuswürfel auf Ortskenntnis durch die Straßenjungen der Grindigen Mitzi können hier benutzt werden. Sollte die Flucht misslingen, so nimmt jeder Charakter 1W6 Schaden ohne Schutz durch den wütenden Mob, der sie zu lynchen versucht. Erst dann können die Figuren ihre Verfolger abschütteln

Die Polizisten ignorieren die Geschehnisse auch in diesem Fall. Manch einer der Beamtinnen und Beamten wirkt sogar eher belustigt. Bei einer erfolgreichen Flucht können sich die Charaktere in eine Seitenstraße oder den Untergrund retten. Falls sich die Gruppe nicht aus eigener Kraft befreien kann, so nehmen die Charaktere erneut 1W6 Schaden ohne Schutz, während der wütende Mob sie zu einer Laterne zu zerren versucht. Schlimmeres wird jedoch durch das beherrschte Eingreifen von einigen zerlumpten Gestalten verhindert, die der Gruppe zur Flucht verhelfen.

## Zweite Szene

Falls die Gruppe die Probleme vermieden hat oder dem wütenden Mob begegnet ist und aus eigener Kraft fliehen konnte, so werden sie danach von einigen zerlumpten Gestalten in einer Seitengasse angesprochen. Falls sie dem Mob zum Opfer gefallen wären, so helfen ihnen die Sandler bei der Flucht und sprechen sie danach an.

Eine der Gestalten stellt sich der Gruppe als Onyas Bolgra vor und bietet ihnen an, sie mit in sein Quartier zu nehmen um dort weiter zu reden. Bolgra und seine Kumpane wohnen in den am Hafenufer gelegenen Tunneln der verlassenen Kanalisation, die durch den Großen Krieg niemals fertig gestellt wurde. Seither dient sie als Wohnort für Obdachlose, Schmuggler und Personen mit schlechtem Leumund. Die Tunnel, die von den „Ersoffenen“ bewohnt werden, wie sich die Gruppe rund um Bolgra selbst nennt, sind notdürftig mit verschlissenen Planen abgedeckt und werden durch brennende Feuerampfertöpfe notdürftig beleuchtet und beheizt. Bolgra bietet der Gruppe etwas zu essen und zu trinken an und bittet sie, ihm in einer dringenden Angelegenheit zu helfen.

Bolgra erzählt der Gruppe, dass sich seit kurzem Gangstergruppen in der Gegend breit gemacht haben, die die friedlichen Bewohner der Tunnel terrorisieren. Bolgra weiß nicht, für wen die Gangster arbeiten, jedoch haben einige der „Ersoffenen“ beobachtet, dass sie freien Zugang zum Gebäude der Stadtwerke zu haben scheinen. Die Stadtwerke befinden sich gleich in der Nähe und sind normalerweise für Außenstehende bei Strafe gesperrt. Die Information über die Stadtwerke sowie der Zugang zu dem unterirdischen Tunnelsystem können für die Absolvierung eines späteren Abenteuers benutzt werden (Abenteuer 3). Bolgra erwartet nicht, dass die Angelegenheit sofort untersucht wird, jedoch bittet er die Gruppe, ihm zu helfen wenn sie es einrichten können. Falls die Gruppe annimmt, so haben sie ab sofort Zugang zu den Tunnelsystemen unter dem Hafenviertel und können mit der wohlmeinenden Unterstützung der „Ersoffenen“ rechnen.

Falls die Gruppe sich gegen das Angebot entscheidet, so akzeptiert Bolgra dies und geleitet die Gruppe zurück an die Oberfläche. Dort trennen sich ihre Wege, jedoch erwähnt Bolgra, dass die Charaktere jederzeit zurückkommen können, falls sie sich noch anders entscheiden.

Zurück an der Oberfläche kann die Gruppe unbehelligt in die Redaktion der „Schwarzenbrücker Freiheit“ zurückkehren. Dwořak hört sich den Bericht der Gruppe an und wirkt äußerst beunruhigt. Falls die Charaktere die Notiz mitgenommen oder fotografiert haben, so können sie diese Hinweise nun weiter untersuchen.

**Untersuchung der mitgebrachten Notiz/der Photographie:** die Gruppe kann die Notiz in der Redaktion in Ruhe untersuchen. Die Untersuchung erfolgt auf dieselbe Art untersucht werden wie bisher, jedoch erhält die Gruppe einen Extrawürfel, da sie sich nicht hetzen muss, sowie einen Extrawürfel falls sie auf die Idee kommt, die Notiz vom Tatort mit dem Hinweis aus der Redaktion zu vergleichen. Falls die Gruppe dennoch scheitern sollte (oder die Spielleitung einfach nur die Altstadt vorstellen möchte), so können die Charaktere die Notiz(en) zur weiteren Untersuchung zu Anja Tarkova, einer Freundin Dwořaks, bringen, die von Beruf Photographin und Restauratorin ist und sich gut mit Schriftanalyse auskennt. Die Spielleitung kann auch entscheiden, die Gruppe auf eine Bitte Dwořaks zu Tarkovas Haus zu schicken, da er von dieser seit einiger Zeit nichts mehr gehört hat und sich sorgt.

Tarkova wohnt in der Nähe des Platzes der Kleinen Handwerker in der Altstadt und arbeitet als freie Mitarbeiterin für verschiedene Zeitungen, unter anderem für den Czernamostaner Kurier. Unterwegs werden die Charaktere von Untergebenen der leonidischen Agenten beschattet. Die Verfolger können mit einem Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit zwei Erfolgen pro Person entdeckt werden, machen sich jedoch daraufhin sofort aus dem Staub.

Die Spielleitung kann den Charakteren auch jederzeit ohne einen Prüfwurf mitteilen, dass sie sich verfolgt oder beobachtet fühlen – dies dient vor allem dazu, eine Atmosphäre der Bedrohlichkeit und Dringlichkeit zu vermitteln.

Tarkova selbst scheint ihre Wohnung seit dem Beinahe-Lynchmord an Erich Dwořak nicht verlassen zu haben und hat sich allem Anschein nach verbarrikadiert, da sie um ihr Leben fürchtet und sich verfolgt fühlt. Sie will die Tür daher auch für die Gruppe nicht öffnen und muss erst überzeugt sein, dass ihr keine Gefahr droht. Falls die Gruppe versuchen will, Frau Tarkova zur Mithilfe überreden, so benötigt dies eine Probe auf (eCH+Überzeugen) mit zwei Erfolgen pro Person. Sollten die Charaktere glaubwürdig erklären können, dass sie für die Sicherheit von Frau Tarkova garantieren können, so kann die Schwierigkeit auf einen Erfolg pro Person gesenkt werden.

Mögliche Gründe für gesenkte Schwierigkeit:

- die Gruppe wirkt schlagkräftig (min. ein Charakter mit dem Faustkampf- oder Kraftmeierei Manöver oder mindestens zwei Personen mit Prügeln auf mindestens 3)
- die Gruppe wirkt überzeugend (min. ein Charakter mit dem Psychologe- oder Rhetorik-Manöver, oder mindestens zwei Personen mit Charisma auf mindestens 3)
- die Gruppe verfügt über ein Mitglied der öffentlichen Sicherheit (Ermittler, Veteranen, Amtsmagier, Ritter)

Falls es der Gruppe gelingt, Tarkova zu überzeugen, so schließt sie sich der Gruppe an und arbeitet wieder für Dwořak. Falls es den Charakteren nicht gelingen sollte, Tarkova zu überzeugen, so bleibt sie zu Hause – und wird wahrscheinlich kurz darauf von unbekanntem Einbrechern „zufällig“ ermordet werden. Diese Aufgabe fällt Walentin Zabrowski zu, der gemeinsam mit drei Spießgesellen in die Wohnung eindringt. In jedem Fall teilt sie der Gruppe alle Informationen mit, die sich aus den Notizen (oder den Photographien davon) ergeben. Falls Tarkova nicht mitkommen sollte, so kann die Arbeit mit Photographien von handwerklich begabten Spielercharakteren übernommen werden, jedoch macht sich das fehlende Fachwissen bemerkbar.

Sollte sich Tarkova der Gruppe anschließen, so wird sie sich von nun an um die Aufbereitung der Photographien der Zeitung kümmern – dadurch steigt die Verbreitung der Zeitung und die Gruppe erhält einen Extrawürfel auf jede Handlung mit Bezug auf das Erstellen von Photographien. Außerdem kann Tarkova Photographien untersuchen und die Gruppe mit zusätzlichen Hinweisen versorgen (die Spielleitung kann auf diese Art den Spielerinnen und Spielern unter die Arme greifen, falls die Recherchen sich festgefahren haben sollten).

Nach dem Besuch bei Anja Tarkova verfügt die Gruppe über folgende Informationen:

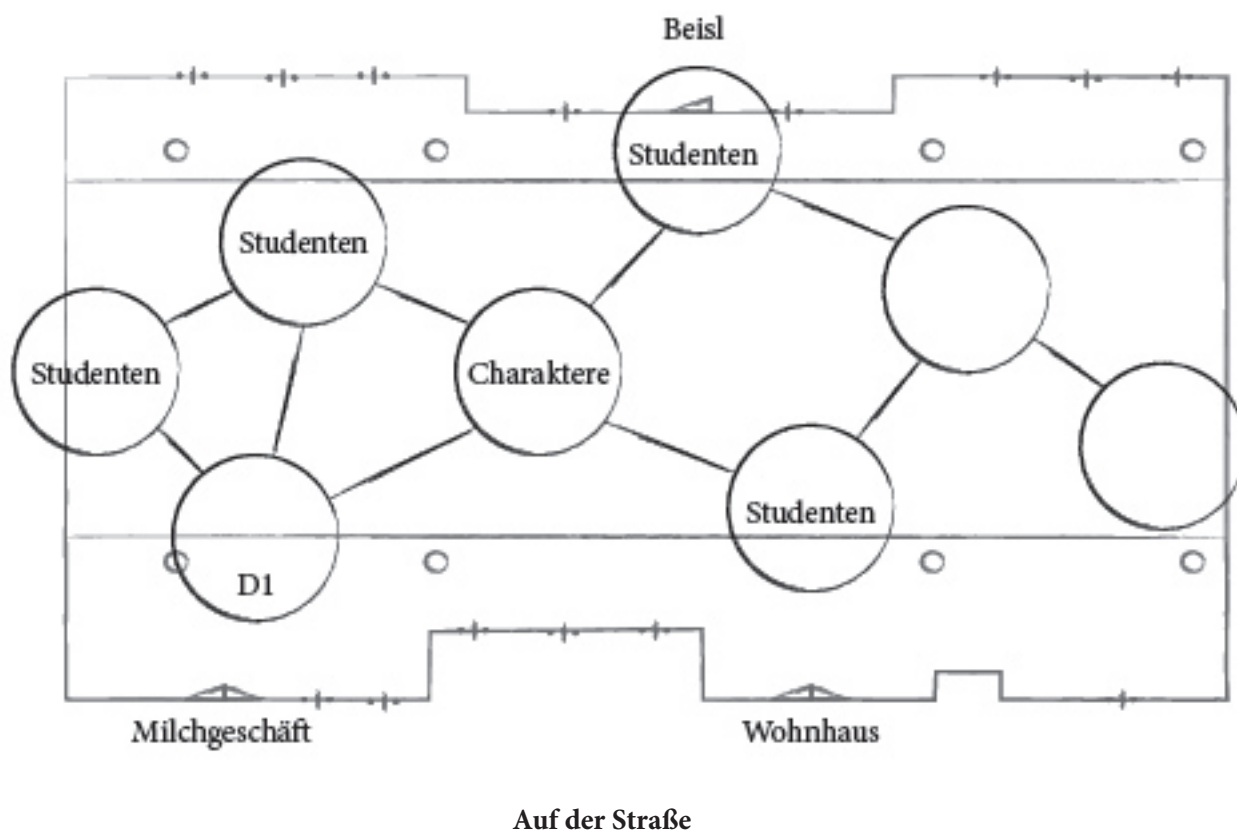
- die Notizen aus der Redaktion und vom Tatort wurden von derselben Person verfasst
- die Notizen wurden von einer Person verfasst, die keine Muttersprachlerin ist
- der oder die Mörderin hat einen militärischen Hintergrund
- das Papier stammt aus der Papierfabrik Gorslinger im Fabriksviertel
- bei der Tinte handelt es sich um Amtsstubentinte.
- das Amt für Kindswohlfahrt untersucht die Morde, da sich die Polizei nicht für die toten Straßenkinder zu interessieren scheint.

Nachdem die Gruppe Tarkovas Haus verlässt, trifft sie auf eine Gruppe junger betrunkenen Studenten, welche auf Streit aus sind. Die Studenten sind einfach nur betrunken und wollen sich austoben. Sie haben mit den leonidischen Machinationen nichts zu tun. Teilen Sie dies den Spielerinnen und Spielern jedoch nicht mit – lassen sie sie ruhig im Glauben, dass an jeder Ecke Gefahren und Verschwörer lauern.

Die Studenten verhalten sich nicht gerade logisch, da sie sternhagelvoll sind. Aus diesem Grund kann man auch nicht (erfolgreich) mit ihnen verhandeln. Falls man sich wirklich mit ihnen unterhalten will, so werden sie gerne mit ihren (wahrscheinlich erfundenen) Glanztaten prahlen und ins Reich der Fantasie abschweifen. Falls die Gruppe sich abschätzig äußert oder einen Kampf vom Zaun brechen will, so werden die Studenten nicht davor zurückschrecken. Für den Kampf selbst nehmen Sie die Werte eines Schlägers der Stufe 2 und verringern alle Würfelwürfe um zwei. Außerdem kann es jederzeit passieren, dass sich einer der Studenten plötzlich in Richtung der Gruppe übergibt – beschreiben Sie den Kampf am besten in seiner ganzen Pracht und Würdelosigkeit.

Falls sich die Gruppe spontan mit den Studenten verbrüdernd oder ihnen ein paar Getränke ausgeben will, so können sie dies jederzeit durch die Ausgabe eines Luxus-Punktes tun (der Punkt kann in diesem Abenteuer nicht mehr verwendet werden). Auf den ersten Blick scheint ein solches Verhalten der Gruppe keinen Vorteil zu bringen. Es steht der Spielleitung jedoch frei, die Studenten zu einem späteren Zeitpunkt wieder auftauchen zu lassen, falls die Gruppe Hilfe braucht. Sie werden dann mit der ihnen eigenen Effizienz eingreifen.

Falls die Studenten verjagt oder schlecht behandelt wurden, so können Sie sich natürlich auch dazu entscheiden, sie als mögliche Störenfriede später wieder vorkommen zu lassen, die sich an der Spielergruppe rächen wollen.



Die Charaktere starten in ihrem Feld, die Studenten werden gleichmäßig auf die angegebenen Felder verteilt.

STUDENTEN (für jeden Spieler sind zwei von ihnen bereit, sich zu schlagen. Maximal können das acht Gegner sein.)

Kämpfer 2	Bedrohung	5		
ST 6	effektiv 2	Athletik	2	
GE 5	effektiv 1	Aufmerksamkeit	2	Initiative 5
IN 3	effektiv -1	Einschätzen	1	Angriff Fäuste: 5 Würfel – Schaden: 1W6-2
WA 6	effektiv 2	Koordination	2	
CH 4	effektiv 0	Überzeugen	2	Parade -
WK 5	effektiv 1	Verstecken	0	Ausweichen 2 Würfel
Strukturpunkte	17			Rüstung -
Magiepunkte	13			Magieresistenz -

### **Besondere Regeln:**

**Stockbesoffen:** Der Wert jedes Würfelwurfes, den die Studenten bei Proben machen, wird um zwei gesenkt. Aus einer Sieben wird also eine Fünf. Damit ist es ihnen nicht möglich, kritische Erfolge zu erzielen.

**Überkeit:** Wird ein Schläger zum ersten Mal von der Gruppe im Nahkampf getroffen, so übergibt er sich in Richtung der Gruppe. Dies führt zu gehörigem Ekel und kann mit einem Prüfwurf auf (eWK+Athletik) mit mindestens einem Erfolg pro Person ignoriert werden. Bei Versagen verliert die betroffene Person zwei Würfel auf alle Aktionen, da sich ihr der Magen umdreht. Außerdem muss jeder Charakter, der einen weiteren Nahkampfangriff initiieren will, einen Prüfwurf auf (eGE+Koordination) mit mindestens einem Erfolg ablegen oder in der Pfütze aus Erbrochenem ausrutschen und zu Boden stürzen.

Charaktere mit dem Spezialmanöver Ungustiös sind gegen diese Effekte immun.

## Dritte Szene

Die Gruppe kann nun den Hinweisen nachgehen, um die Mordserie aufzuklären und den Schuldigen seiner gerechten Strafe zuzuführen. Diese führen die Gruppe in das Fabrikviertel zur Papierfabrik Gorslinger (Papiernotiz) und in die Altstadt zur Amtsstube des „Amtes für Kindswohlfahrt“ (Tinte). Die Spielleitung kann bei dieser Gelegenheit den Spielerinnen und Spielern die beiden Viertel vorstellen, falls das bisher noch nicht passiert sein sollte.

### IN DER AMTSSSTUBE

Ein wichtiger Hinweis findet sich in der Tatsache, dass die Notizen mit Amtsstubentinte verfasst wurden. Da das Amt für Kindswohlfahrt für die Morde zuständig ist, bietet es sich an, die in der Altstadt gelegene Amtsstube aufzusuchen. Die Polizei ignoriert die Sache geflissentlich; immerhin gibt es in der Stadt sowieso zu viele Streuner und Herumtreiber. Die Meisten von ihnen sind noch nicht einmal von hier und haben auch keine offiziellen Papiere. Die Spielleitung kann dies als Möglichkeit nutzen, um den nur äußerst träge wiehernden Amtsschimmel in seiner ganzen Pracht und Herrlichkeit darzustellen.

Falls die Gruppe die Amtsstube besuchen will, so kann sie erst am darauffolgenden Tag aufbrechen, da die Amtszeiten der Stube alles andere als „kundenfreundlich“ ist. Laut einem kleinen Messingschild beginnt der Parteienverkehr erst ab 10:00 Uhr und endet am frühen Nachmittag, wobei in den Mittagspausen keine Anliegen bearbeitet werden. Die meisten Amtsstuben sehen sich im Grunde ähnlich: es handelt sich bei ihnen um einen Zusammenschluss von mehreren kleinen Räumen, denen ein Rezeptionsbereich vorgelagert ist. Die Räume selbst können vom Eingangsbereich aus eingesehen werden, jedoch muss man zuerst den Rezeptionsbereich passieren, um sie betreten zu können. Die Zuständigen selbst sprühen dabei nicht gerade vor Diensteyer und Pflichtbewusstsein. Meist sitzen einige Beamte an ihren Tischen und lesen Zeitung; es kommt auch nicht selten vor, dass die eine oder andere Kaffeepause eingelegt wird und der generelle Ton wirkt jovial-entspannt.

Falls die Gruppe den Beamten die Hinweise mitteilen will, so werden sie von einem Rezeptionsbeamten höflich aber bestimmt darauf hingewiesen, dass sie zuallererst einen Termin benötigen würden, wenn sie eine Unterredung mit dem „Herrn Abteilungsleiter“ wünschen. Ohne einen Termin werden die Charaktere nicht in die hinteren Bereiche vorgelassen – hier helfen auch keine Prüfwürfe. Die unsichtbare Hand der Bürokratie und Vetternwirtschaft hat diesen Ort mit eiserner Faust umschlossen. Es ist jedoch möglich, dem Rezeptionsbeamten zu schmeicheln. Besonders das Erwähnen seines Amtstitels und die Betonung seines stattlichen, schneidigen Äußeren sind dabei hilfreich. Durch einen Wurf auf (eCH+Überzeugen) mit einem Erfolg kann der Beamte so weit abgelenkt werden, dass eine Notiz vom Tisch mitgenommen werden kann.

### *Amtliche Bekanntmachung!*

*Die Tinte der Amtsstube ist nicht für den Privatgebrauch gedacht! Falls ein Beamter oder eine Beamtin beim Tintendiebstahl erwischt werden sollte, so droht die fristlose Kündigung ohne Anspruch auf Leibrente!*

Der zuständige Beamte bietet der Gruppe auf jeden Fall an, ihre Notizen an sich zu nehmen und an die dafür zuständigen Stellen weiterzuleiten. Unerlaubtes Betreten der hinteren Räumlichkeiten der Amtsstube führt zur sofortigen Verhaftung und der vorübergehenden Festsetzung in einer Ausnüchterungszelle. Weitere Konsequenzen hat dies nicht, jedoch werden die leonidischen Agenten dadurch weiter auf die Gruppe aufmerksam. (Das kann von der Spielleitung nach Belieben genutzt werden.)

Falls die Gruppe die Amtsstube bei Nacht „betreten“ möchte, so ist dies mit einem Prüfwurf auf (eGE+Handwerk) mit drei Erfolgen möglich. Charaktere mit dem Diebesgilde-Hintergrund oder dem Diebesfähigkeit-Spezialmanöver benötigen nur zwei Erfolge. In Kombination mit dem „Universalschlüssel“ (Ingenieursgilde) genügt ein einzelner Erfolg.

Die Amtsstube selbst ist nicht weiter gesichert, jedoch ist es schwer, sich durch den Wust an Papier zu arbeiten, der die Schreibtische und Schubladen befüllt. Um in diesem Chaos die richtigen Dokumente zu finden, ist ein Prüfwurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) oder (IN+Bildung) nötig. Charaktere mit dem Kriminalistik- oder Wahrnehmungsmagie-Spezialmanöver erhalten zwei Extrawürfel und können erleichterte kritische Erfolge nutzen.

- **Kein Erfolg:** Die Amtsstube ist zu chaotisch. Es lässt sich nichts von Relevanz finden.
- **Ein Erfolg:** Es liegen verschiedene Akten auf. In einem Aktenordner finden sich mehrere Anzeigen von Morden an Straßenkindern, jedoch scheinen die Akten nicht weiter bearbeitet worden zu sein. Insgesamt wurde bereits beinahe ein Dutzend Kinder ermordet.
- **Zwei Erfolge:** Die unbearbeiteten Akten wurden alle von Amtsrat Taras Weisenbrück unterfertigt. Es finden sich Kommentare und Stempel an den Akten, die diese als „unglaubliche Quelle“ oder „von geringer Relevanz“ ausweisen. Falls die Gruppe ihre Hinweise abgegeben haben sollte, so finden sich diese im selben Ordner und sind mit einem roten „D“ gekennzeichnet.
- **Drei oder mehr Erfolge:** Die Gruppe findet zusätzlich einen versteckten Brief, der Amtsrat Weisenbrück auffordert, die Ermittlungen ruhen zu lassen und jegliche Recherchen zu verzögern. Falls dies nicht möglich ist, so sollen die Morde „dem Unruhestifter Dwořak und seinen Mitverschwörern“ oder „sonst jemandem“ in die Schuhe geschoben werden.

Die gefundenen Akten können von der Gruppe mitgenommen werden, jedoch führt dies dazu, dass der Einbruch auffällt und Weisenbrück dazu zwingt, aktiv zu werden um sich selbst zu schützen.

Zusätzlich findet die Gruppe eine Notiz in einem Mistkübel. Diese ist größtenteils verbrannt und kann nur noch zum Teil entziffert werden:

*Hans und einf nic halten. Dro Mittei Exek zu chen. Einsatz tragi Hinterhalt gerat. licek bleme kanalisieren.  
Totenrichter*

Eigentlich lautet der Inhalt wie folgt:

*Hansel will den Mund einfach nicht halten. Droht damit, Mitteilung über die Exekutionen zu machen. Wird beim nächsten Einsatz tragischerweise in einen Hinterhalt geraten. Sollte Kolicsek danach immer noch Probleme machen, kanalisieren.  
Die Totenrichter*

Der Hinweis ist ein Querverweis auf ein anderes Abenteuer (Abenteuer 4) und weist auf eine Gruppe von Fememördern innerhalb der Polizei hin, die sich selbst die „Totenrichter“ nennen und Verbrecher ohne Prozess exekutieren. Die Notiz kann in der Redaktion mithilfe von Frau Tarkova restauriert werden.

Die Charaktere können die Tür der Amtsstube nach dem Verlassen wieder verschließen – hierfür gelten dieselben Regeln wie für den Einbruch. Sollte die Gruppe darauf vergessen, so wird der Einbruch auffallen. Dies kann von der Spielleitung jederzeit in einem späteren Abenteuer genutzt werden, um eventuell Probleme zu schaffen.

#### IM FABRIKSVIERTEL

Ein weiterer wichtiger Hinweis findet sich in der Tatsache, dass die Notizen auf dem Papier der Papierfabrik Gorslinger geschrieben wurden. Die allgemeine Stimmung im Fabriksviertel wirkt geschäftig und teilweise gehetzt – rußverschmierte Arbeiterinnen und Arbeiter laufen herum und schleppen die verschiedensten Ersatzteile und Utensilien, die in den Fabriken benötigt werden. Niemand scheint in großer Plauderlaune zu sein; falls die Gruppe einige der arbeitenden Personen ansprechen will, so werden diese kurz angebunden sein und versuchen, sich so schnell wie möglich von den Charakteren zu lösen. Aufmerksame Charaktere (Aufmerksamkeit mindestens 3, oder Wahrnehmungsmagie- oder Psychologie-Spezialmanöver) bemerken ohne Prüfwurf, dass eine Stimmung der Angst vorherrscht. Jemand scheint die Arbeiterinnen und Arbeiter gewaltig unter Druck zu setzen.



Auch in der Papierfabrik Gorslinger herrscht geschäftiges Treiben: Die Drucksiebe und Rollen stampfen und brummen, die Luft ist erfüllt von einem holzigen Geruch und vom beißenden Gestank des Feuerampferextrakts, welcher die Maschinen antreibt. Die Luft in der Fabrikshalle ist zum Schneiden, es ist unerträglich heiß und der Krach wird auf Dauer ohrenbetäubend. Die anwesenden Personen tragen allesamt die Einheitskluft der Papierdruckerzunft, ihre Gesichter sind verschwitzt und verschmiert.

Kurz nach dem Eintreffen der Charaktere erscheint eine gedrungene Arbeiterin, die sich ihnen in den Weg stellt und sich als Réka Czerny vorstellt. Czerny ist Vorarbeiterin und hat ein breites Gesicht und schwielige Hände. Sie scheint der Gruppe nicht viel Liebe entgegenzubringen und trägt ihr Misstrauen unverhohlen nach außen. Czerny versucht, die Charaktere wieder loszuwerden, um den Arbeitsverlauf nicht zu stören. Falls die Gruppe weiter in der Papierfabrik ermitteln will, so muss sie zuerst die Vorarbeiterin passieren. Dies kann auf mehrere Arten gelingen:

- **Überreden:** da Czerny äußerst misstrauisch gegenüber Fremden ist, benötigt es einiges an Arbeit, um sie zu überreden, die Gruppe passieren zu lassen. Immerhin will Czerny ihren Arbeitsplatz nicht gefährden, da sie dies zu einem Leben als Tagelöhnerin oder Vagabundin verdammen würde. Ein Prüfwurf auf (eCH+Überzeugen) mit drei Erfolgen pro Person ist nötig, um ihr Vertrauen zu gewinnen.
- **Fachsimpeln:** Czerny ist äußerst kompetent und kennt sich mit Maschinen aus, wie sonst nur wenige. Falls ein Gruppenmitglied der Ingenieursgilde angehört oder über einen Handwerkswert von mindestens 3 verfügt, so kann Czerny auch mit (eGE+Handwerk) mit zwei Erfolgen überzeugt werden.
- **Anheuern:** die Arbeit in den Papierfabriken ist anstrengend und schweißtreibend, und es kommt zu vielen Ausfällen, auch durch die schlechte Arbeitssicherheit. Es ist daher möglich, bei Czerny als Papiermacher anzuheuern. Aus diesem Grund kann Czerny auch mit (eST+Athletik) überzeugt werden. Da die Arbeit an den Maschinen eine hohe Körperkraft benötigt, kann diese Option nur von Personen mit einem Stärkewert von mindestens sechs genutzt werden, oder von Charakteren mit dem Kraftmeierei- oder Sport-Manöver. Auch dann genügen zwei Erfolge.

Die Probe kann zusätzlich durch einen Prüfwurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) erleichtert werden, mit dessen Hilfe relevante Extrainformationen herausgefunden werden können. Ermittler, sowie Charaktere mit dem Psychologie- oder Wahrnehmungsmagie-Spezialmanöver erhalten zwei Extrawürfel und können erleichterte kritische Erfolge nutzen.

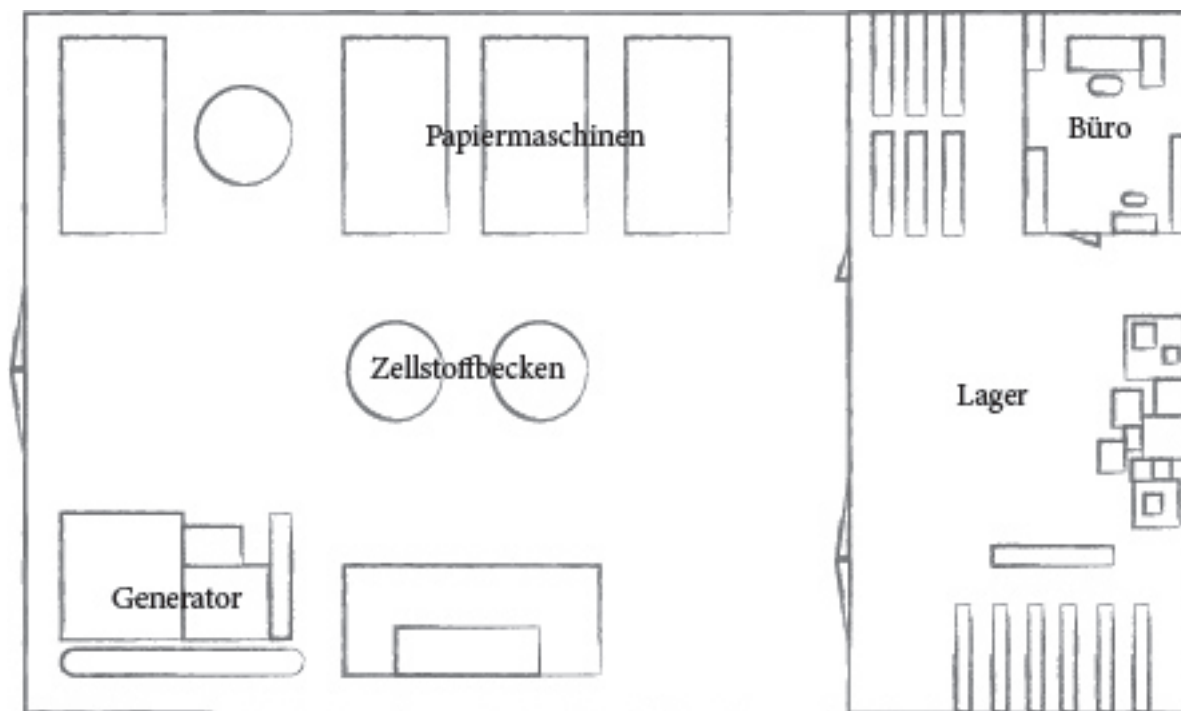
- **Kein Erfolg:** Czernys Blick ist abweisend und schwer zu ergründen.
- **Ein Erfolg:** Czerny wirkt wie eine gute Mechanikerin. Wahrscheinlich hat sie Ingenieurwesen studiert und schon früher einen ähnlichen Beruf ausgeübt. Sie lebt für ihre Arbeit.
- **Zwei Erfolge:** Czerny scheint nicht aus Schwarzenbrück zu stammen. Ihre Stimme hat den leichten Anflug eines Tarimgrader Dialekts und sie scheint tarasische Vorfahren zu haben.
- **Drei Erfolge:** Czerny scheint besorgt. Irgendetwas beunruhigt sie. Während dem Gespräch huschen ihre Blicke immer wieder in Richtung einer großen Papierpresse, an der ein schwächlicher, verschüchterter wirkender junger Mann lehnt. Er hat die Schiebermütze tief ins Gesicht gezogen und wirkt verhärtet.

Falls die Gruppe Czerny überzeugt, so lässt sie diese passieren. Gelingt dies nicht, so wird sie die Charaktere der Fabrikshalle verweisen und die Spielerinnen und Spieler müssen einen anderen Weg finden, um weiter recherchieren zu können. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- **Einschleichen:** Die Gruppe kann versuchen, sich heimlich in die Papierfabrik einzuschleichen. Dafür wird ein Prüfwurf auf (eGE+Verstecken) mit zwei Erfolgen pro Person benötigt. Eine passende Verkleidung senkt die Schwierigkeit um einen Erfolg pro verkleideter Person. Charaktere mit dem Spezialmanöver Gassenwissen oder Verfluchtes Glück erhalten zwei Extrawürfel und können erleichterte kritische Erfolge benutzen.
- **Bestechen:** die Gruppe kann einen Punkt Luxus ausgeben, um sich von einem Arbeiter oder einer Arbeiterin unbemerkt einschleusen zu lassen. Der Punkt kann in diesem Abenteuer nicht mehr verwendet werden.
- **Magie:** Charaktere mit dem Wahrnehmungsmagie- oder Illusionsmagie-Spezialmanöver und den passenden Zaubern können die Gruppe durch Unsichtbarkeit, das Schaffen von Illusionen oder Verwirrung vor fremden Blicken verstecken. Czerny kann die Gruppe jedoch mit einem Prüfwurf auf (eWA+Aufmerksamkeit: 4 Würfel) entdecken; es werden hierbei gleich viel oder mehr Erfolge wie der Zaubernde benötigt, um die Manipulation zu bemerken.
- **Amtsgewalt:** Falls sich in der Gruppe ein Amtsmagier oder Sonderermittler befindet, so kann sich die betreffende Person durch das Vorzeigen der Amtsinsigne Zutritt zur Papierfabrik verschaffen. Dies führt jedoch unweigerlich dazu, dass die leonidischen Agenten weiter auf die Gruppe aufmerksam werden und kann im späteren Verlauf von der Spielleitung gegen diese verwendet werden. Es muss auch später ein entsprechender Bericht an das Unternehmen geschickt werden, sonst gibt es eine Beschwerde bei den Vorgesetzten.

- **Schlösser knacken:** An der Rückseite der Fabrik befindet sich der Lieferanteneingang. Dieser ist zwar verschlossen, kann jedoch mit einer Probe auf (eGE+Handwerk) mit mindestens drei Erfolgen geöffnet werden. Sofern zumindest ein Charakter über den Hintergrund Diebesgilde oder das Spezialmanöver Diebesfähigkeit verfügt, sinkt die Schwierigkeit um einen Erfolg und es können erleichterte kritische Erfolge genutzt werden. Sollte ein Charakter über den Universalschlüssel (Ingenieursgilde) verfügen, so sinkt die Schwierigkeit um einen weiteren Erfolg.

Nachdem die Gruppe sich Zutritt zur Papierfabrik verschafft hat, gilt es nun herauszufinden, wie der Kindermörder an das Papier kommen konnte. Die Papierfabrik selbst setzt sich aus der Haupthalle zusammen, die den größten Teil des Gebäudes ausmacht und in dem die Maschinen stehen. Der vordere Bereich ist von Lärm und arbeitenden Menschen erfüllt. Im hinteren Bereich des Gebäudes befinden sich außerdem ein kleines Büro und die Lagerhallen, in denen die für den Papierdruck benötigten Materialien sowie das Papier gelagert werden. Die Fabrik ist bei Tag und Nacht in Betrieb und die Angestellten arbeiten im Akkord. Clarsiniumlampen tauchen sie nachts in ein unheimliches Licht.



**Die Papierfabrik Gorslinger**

Das Büro selbst wirkt aufgeräumt und übersichtlich. An den Wänden hängen Dienstpläne, Produktionsquoten und verschiedene Mitteilungen.

Mit einem Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit einem Erfolg pro Person finden die Charaktere das Kassenbuch und die Buchführung der Papierfabrik. Die Bücher können mit einem Wurf auf (IN+Handwerk) mit mindestens zwei Erfolgen pro Person untersucht werden. Charaktere mit dem Spezialmanöver Geldangelegenheiten erhalten zwei Extrawürfel und können erleichterte kritische Erfolge nutzen. Falls die Gruppe genügend Erfolge hat, so stellt sich heraus, dass die Bilanzen gefälscht wurden um das Verschwinden von mehreren Chargen Holzstoff, Zellstoff und Altpapier zu vertuschen. Diese Materialien werden benötigt, um Papier herzustellen. Die Unterschriften hierfür stammen von Frau Czerny, die offenbar Prokura hat.

Falls die Gruppe die Bilanzfälschung nicht erkennt oder einfach nur mit den Fabriksangestellten reden möchte, so können auch auf anderem Wege Nachforschungen angestellt werden. Grundsätzlich ist es möglich, die Angestellten durch einen Wurf auf (eCH+Überzeugen) oder (eST+Überzeugen) auszufragen. Charaktere mit den Spezialmanövern Charmeur, Psychologie, Kraftmeierei oder Faustkampf erhalten hierfür zwei Extrawürfel und können erleichterte kritische Erfolge nutzen.

- **Kein Erfolg:** die befragten Personen haben zu viel Angst. Sie scheinen von jemandem unter Druck gesetzt worden zu sein. Sie sprechen nicht mit der Gruppe.
- **Ein Erfolg:** in letzter Zeit wurden die Produktionsquoten und die Arbeitszeiten drastisch erhöht. Außerdem erhält die Vorarbeiterin in regelmäßigen Abständen Besuch von betriebsfremden Personen.

- **Zwei Erfolge:** die Produktionsquoten wurden erhöht, jedoch gibt es keinen erkennbaren Grund dafür. Es wurden keine zusätzlichen Aufträge eingegeben – das hergestellte Papier scheint also an einen anderen Abnehmer verkauft zu werden.
- **Drei oder mehr Erfolge:** die Firma wurde vor einiger Zeit von einer Gruppe der „Freunde des Pferdesports“ aufgesucht, einer lokalen Verbrecherorganisation, die ihren Sitz in der Rennbahn hat. Diese erpressen Papier von Frau Czerny und erzwingen das Stillschweigen der Angestellten durch die Androhung von Gewalt.

Sobald die Gruppe über diese Informationen verfügt, können sie Czerny damit konfrontieren. Czerny versucht nicht, die Anschuldigungen abzustreiten sondern gibt zu, dass sie von den „Freunden des Pferdesports“ erpresst wird. Czerny wird unter Druck gesetzt, da sie illegal Fahrende in der Fabrik angestellt hat. Sie tut dies jedoch nicht aus Profitsucht sondern da sie die Lebenssituation der arbeitslosen Nomaden verbessern will. Außerdem versucht sie, ihren jüngeren Bruder zu schützen, den sie erst vor Kurzem nach Schwarzenbrück geschmuggelt hat. Czerny wurde selbst von Fahrenden großgezogen und kam erst später über das Gebiet des Hauses Velom nach Schwarzenbrück. Ein Bekanntwerden dieser Tatsache und des eigentlichen Hintergrundes Czernys würde zu ihrer sofortigen Entlassung und Verhaftung und eventuell auch Verbannung oder Schlimmerem führen. Immerhin haben viele Leute in der Stadt Vorurteile gegen die Umherziehenden. Czerny erzählt der Gruppe, dass sie immer wieder von einem kleinen, schmalen Mann mittleren Alters mit elegantem Auftreten, schwarzen Haaren und einem fein getrimmten Bart aufgesucht wird. Außerdem verfügt er über eine auffällige Beinprothese.

Bei diesem Mann handelt es sich um Ahasver Irisow, einen leonidischen Agenten, der sich die Erpressung der „Freunde des Pferdesports“ zu Nutze macht und sich in die Organisation eingeschlichen hat. Auf diese Art kommen die leonidischen Agenten an Staatspapier, das sie für ihre Intrigen nutzen und diese im Notfall den „Freunden“ in die Schuhe schieben können. Teilen Sie diese Information den Spielern nicht mit, sondern lassen Sie sie selbst darauf hinarbeiten und streuen Sie im Verlauf der einzelnen Abenteuer immer wieder Informationen über Irisow und seine Kollegen ein.

Die Gruppe kann entscheiden, wie sie mit Czerny verfährt. Wenn sich die Charaktere dazu entscheiden, Czerny in Ruhe zu lassen oder ihr zu helfen, so ist sie ihnen äußerst dankbar und verschafft der „Freiheit“ billigeres Papier, was die Verbreitung steigert (+1). Außerdem ist ihnen der Dank der Gemeinde der Fahrenden sicher und sie erhalten einen Extrawürfel auf soziale Interaktionen mit dieser Bevölkerungsgruppe.

Falls die Gruppe sich dazu entscheidet, Czerny selbst zu erpressen, so können sie die Verbreitung der Zeitung durch Gratispapier enorm steigern (+3) und erhalten einen permanenten Luxus-Punkt. Allerdings verlieren sie dadurch zwei Würfel auf jegliche soziale Interaktion mit den Fahrenden. Sollte Erich Dwořak davon erfahren, wird er äußerst ungehalten reagieren.

Falls die Gruppe Czerny an die Behörden verraten sollte, so werden sie und alle illegal angestellten Fahrenden inhaftiert und schließlich deportiert. Die Gruppe wird wohlmeinend in den bürgerlich-konservativen Blättern erwähnt und erhält Einladungen zu verschiedenen Bällen und Veranstaltungen. Sie verliert jedoch drei Würfel auf jede soziale Interaktion mit den Fahrenden. Außerdem führt dies zu einer Destabilisierung der allgemeinen Lage und zu sozialen Unruhen, da einige der Einheimischen beschließen, auch noch die restlichen Nomaden zu verjagen und ihre Unterkünfte anzuzünden. Dies hilft den leonidischen Invasoren, da die Ordnungskräfte überfordert sind und Bilder über die Verkommenheit der Schwarzenbrücker Bürger im ganzen Finsterland verbreitet werden.

Bevor die Gruppe die Fabrik verlassen kann, wird sie von dem verhärmten Jungen angesprochen, der sich als Anton vorstellt und Czernys Bruder ist. Anton bittet die Gruppe um Hilfe und erzählt den Charakteren, dass er von dem Mann mit der Beinprothese Geld erhalten hätte für das Abschreiben einiger Nachrichten. Es stellt sich im Lauf der Unterhaltung heraus, dass Anton der Autor der Notizen ist, die an der Leiche gefunden und an die Redaktion geschickt wurden. Anton kann weder lesen noch schreiben und weiß nicht, was er geschrieben hat – anscheinend hat er die vorgeschriebenen Nachrichten Buchstabe für Buchstabe kopiert.

## Vierte Szene

Die Gruppe weiß nun, dass die Notizen von Anton Czerny geschrieben wurden. Anton hat von einem kleinen, schmalen Mann mittleren Alters mit elegantem Auftreten, schwarzen Haaren und einem fein getrimmten Bart sowie einer auffälligen Beinprothese Geld dafür erhalten. Das Papier für die Notizen stammt aus der Papierfabrik Gorslinger und wurde von eben diesem Mann beschafft – er scheint Mitglied bei den „Freunden des Pferdesports“ zu sein, einer lokalen Verbrecherorganisation die ihren Sitz an der Rennbahn hat. Die Tinte stammt aus der Amtsstube des „Amtes für Kindswohlfahrt“ und wurde dort gestohlen. Außerdem werden die Untersuchungen von Amtsrat Taras Weisenbrück behindert.

Die Charaktere können nun entscheiden, wie sie weiter vorgehen wollen. Es bietet sich an, die Rennbahn aufzusuchen und den Mann mit der Beinprothese ausfindig zu machen. Sie können auch Erich Dwořak Bericht erstatten, wenn sie dies wünschen. Auf jeden Fall benötigen die Ermittlungen im Fabrikviertel und der Amtsstube mindestens einen Tag. Da der Einbruch in die Amtsstube bei Nacht erfolgen muss und daher in den frühen Morgenstunden endet, kann die Spielleitung die Charaktere darauf hinweisen, dass sich die Müdigkeit mittlerweile bemerkbar macht und die Gruppe wahrscheinlich Schlaf benötigt.

Im Laufe des frühen morgens dringt Lärm von draußen in die Redaktion. Alle schlafenden Charaktere können einen Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit zwei Erfolgen ablegen, um wach zu werden. Charaktere, die wach geblieben sind, können erkennen, dass ein wütender, mit Fackeln bewaffneter Mob am Redaktionsgebäude vorbei und in Richtung Hafenviertel marschiert und können alle anderen Charaktere aufwecken. Der Tumult wird mit der Zeit lauter, weshalb die Schwierigkeit zu erwachen mit jeder Runde um eins sinkt. Nach drei Runden ist der Lärm so laut geworden, dass alle Charaktere auf jeden Fall erwachen. Der wütend skandierende Mob hat das Redaktionsgebäude zu diesem Zeitpunkt bereits passiert – einige Steine und eine Fackel sind dabei auch durch die Fensterscheiben des Gebäudes geflogen. Heralde Gösslinger kann hier ein „Nicht schon wieder!“ seufzen. Die Gruppe kann Rufe à la „Raus mit dem fahrenden Gsindel!“, „Dreckige Parasiten!“ und „Hauts de Kindsentführer ausse!“ hören. Der Volkszorn scheint dieses Mal nicht Erich Dwořak zu gelten, sondern den Fahrenden. Falls die Charaktere die Akten von Taras Weisenbrück in der Amtsstube finden konnten, so werden sie verstehen, dass dieser seinem Auftrag folgend versucht, einen Sündenbock für die Morde zu präsentieren. Weisenbrück selbst geht in der Mitte der wütenden Bürgerinnen und Bürger und heizt die Gruppe weiter an.

Die Menge selbst setzt sich hauptsächlich aus wütenden Bürgerinnen und Bürgern zusammen. Es lässt sich jedoch mit einem erfolgreichen Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit einem Erfolg erkennen, dass die anwesenden Personen nicht nur Zorn sondern auch Furcht verspüren. Weisenbrück scheint sie mit falschen Informationen und der Hilfe einer Truppe aus Schlägern gegen Dwořak aufgehetzt zu haben. Bei den am lautesten schreienden Personen scheint es sich dabei um Gehilfen Weisenbrücks zu handeln.

Dwořak ist außer sich und läuft dem Mob im Nachthemd hinterher und beschwört die Gruppe, ihm zu helfen. Im Hafenviertel angekommen bietet sich ein schrecklicher Anblick: einzelne Bürger beginnen bereits damit, die Zelte der Fahrenden mit Fackeln anzuzünden und die Fliehenden in Richtung der Zheren zu treiben.

Das stattfindende Pogrom kann auf verschiedene Arten verhindert werden:

- **Überreden:** die Charaktere können versuchen, die wütende Menge davon zu überzeugen, dass die Fahrenden nichts mit den Morden zu tun haben. Dies benötigt einen Wurf auf (eCH+Überzeugen) mit zwei Erfolgen pro Person. Zusätzlich kann jeder Charakter eine Probe auf (eIN+Einschätzen) ablegen, um gute Argumente finden zu können. Jeder Erfolg auf diese Probe gibt einen zusätzlichen Würfel auf die (eCH+Überzeugen)-Probe.
- **Verjagen:** die Gruppe kann den wütenden Mob durch Gewalt zerstreuen. Dafür kann ein Wurf auf (eGE+Schießen) abgelegt werden, um durch gezielte Schüsse in die Luft Angst zu verursachen. Charaktere mit dem Spezialmanöver Meisterschütze oder Revolverheld erhalten zwei zusätzliche Würfel und können erleichterte kritische Erfolge nutzen. Auch magische Schockeffekte können genutzt werden.
- **Evakuieren:** Die Gruppe kann versuchen, möglichst viele der Fahrenden zu retten und sich aus dem Staub zu machen. Dies benötigt ein schnelles Eingreifen und kann mit einem Wurf auf (eCH+Überzeugen) sowie (eST+Athletik) oder (eGE+Koordination) simuliert werden.

**Kein Erfolg:** der wütende Mob hält die Gruppe davon ab, den Fahrenden zu helfen.

**Ein bis zwei Erfolge:** es gelingt der Gruppe, einen kleinen Teil der Fahrenden zu retten.

**Drei bis vier Erfolge:** es gelingt der Gruppe, die Hälfte der Fahrenden zu retten.

**Vier und mehr Erfolge:** es gelingt der Gruppe, den Großteil der Fahrenden zu retten.

Durch eine Evakuierung können nicht alle Fahrenden gerettet werden. Die verbliebenen Fahrenden fallen dem Angriff zum Opfer.

Erich Dwořak versucht mit allen Mitteln, den Mob zu behindern. Dies führt dazu, dass er einige Faustschläge und Fußtritte einstecken muss. Er wird jedoch nicht nachgeben und versucht bis zuletzt, das Pogrom zu verhindern. Falls die Maßnahmen der Gruppe zur Rettung der Fahrenden fehlschlagen, so kann sich die Gruppe Weisenbrück persönlich vornehmen. Die anwesenden Bürgerinnen und Bürger gehen jeder direkten körperlichen Auseinandersetzung aus dem Weg und werden lieber fliehen als kämpfen, sollten die Charaktere zum Angriff übergehen. Weisenbrück bleibt daraufhin mit einigen Schlägern zurück, die er auf die Gruppe hetzt. Bei den Schlägern handelt es sich um bezahlte Halunken,

die sich Weisenbrück moralisch nicht verpflichtet fühlen. Die Gruppe kann vor dem Kampf zwei Punkte Luxus ausgeben, um die Schläger für ihr Nichtstun zu bezahlen. Die Punkte können im Verlauf des Abenteuers nicht mehr ausgegeben werden. Sollte ein Gruppenmitglied der Ermittlung oder der Amtsmagie angehören und sich ausweisen, so verlieren die Schläger einen Würfel auf alle Aktionen gegen die Gruppe, da sie es mit der Angst zu tun bekommen.

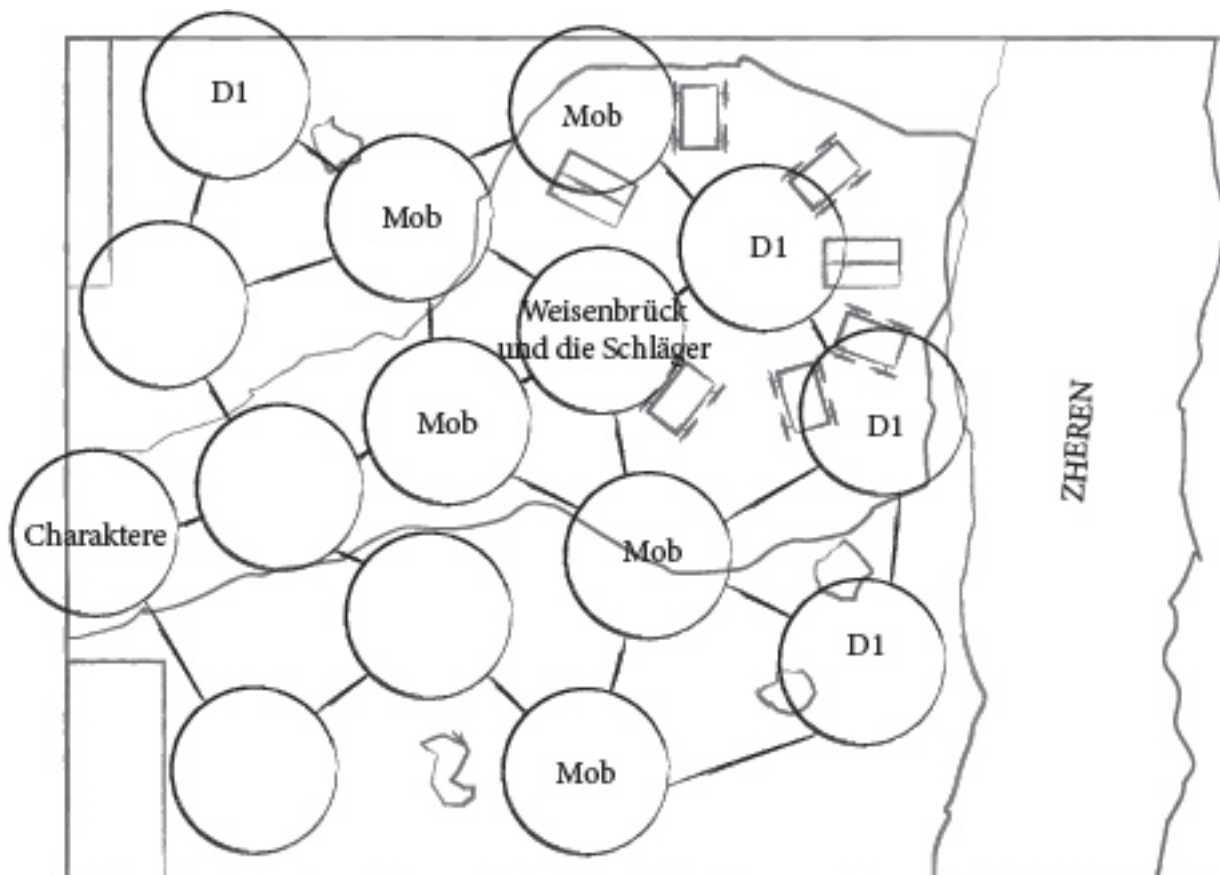
GEKAUFTE SCHLÄGER (für jeden Spieler sind zwei von ihnen da. Maximal können das zwölf Gegner sein.)

Kämpfer	3	Bedrohung	10		
ST	6	effektiv	2	Athletik	2
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	2
IN	4	effektiv	0	Einschätzen	1
WA	6	effektiv	2	Koordination	2
CH	4	effektiv	0	Überzeugen	2
WK	5	effektiv	1	Verstecken	1
Strukturpunkte	17			Initiative	6
Magiepunkte	14			Angriff	Prügel: 6 Würfel – Schaden: 1W6+1
				Parade	Prügel: 5 Würfel
				Ausweichen	2 Würfel
				Rüstung	-
				Magieresistenz	-

**Besondere Regeln:**

**Unloyal:** Die Schläger sind nicht besonders treu. Sollte ein Schläger durch einen Angriff mehr als sieben Lebenspunkte verlieren, so flieht er automatisch. Außerdem legt die Schlägergruppe am Ende jeder Runde einen Wurf wie folgt ab: (eWK+Anzahl der kampffähigen Schläger), bei dem sie mindestens zwei Erfolge benötigen. Misslingt dies, so suchen zwei Schläger das Weite.

**Dreckige Tricks:** Trifft ein Schläger einen Charakter und verursacht Schaden in Höhe von dessen Stärke oder mehr, so kann er diesen ein Feld von sich weg bewegen oder ihm seine nächste Bewegung nehmen (ermöglicht das Stoßen auf Mitspieler oder Angriffe à la Schwitzkasten und Würgegriff).



**Der Überfall auf das Lager der Fahrenden**

Falls sich die Charaktere mit den Studierenden angefreundet haben sollten, so kann die Spielleitung anbieten, sie zufällig vorbeikommen lassen, um die Gruppe zu unterstützen

Nach dem Kampf (oder der Umgehung desselben) kann die Gruppe versuchen, Weisenbrück zu stellen. Selbst wenn Weisenbrück ein passabler Kämpfer wäre, hätte er allein gegen die Gruppe keine Chance. Nachdem der letzte Schläger in die Flucht geschlagen wurde oder Weisenbrück bemerkt, dass die Gruppe ihm folgt, wird er versuchen, zu fliehen. Die Flucht an sich sollte spannend bleiben und bietet außerdem die Möglichkeit, die Gruppe durch verschiedene, bisher noch nicht vorgekommene Orte zu führen. Die Route sollte von der Spielleitung selbst gewählt werden, da auf diese Art Hinweise für andere Abenteuer gestreut werden können, die Sie mit den Spielern gerne spielen würden. Um einen besseren Überblick zu erhalten und eine kohärente Flucht zu ermöglichen, konsultieren sie am besten die Stadtkarte und suchen Sie sich einige interessante Orte aus den Beschreibungen der Viertel aus.

Die Flucht selbst ist eine Frage der Kondition und Ausdauer wird daher mit Proben auf (eST+Athletik) für kraftvolles Sprinten oder (eGE+Koordination) für geschicktes Umgehen von Hindernissen abgehandelt. Ein Prüfwurf auf (eIN+Ortskenntnis) erleichtert die Verfolgung und verschafft einen Extrawürfel auf das Verfolgen pro zwei Erfolge. Falls Charaktere über die Spezialmanöver Sport, Reiten oder Gassenwissen verfügen, so erleichtert sich die Verfolgung für sie. Die Vorteile des Spezialmanövers Reiten können nur dann genutzt werden, wenn der Charakter ein Pferd zur Hand hat.

Weisenbrück kann auch mit einem Automobil verfolgt werden - falls die Charaktere eines besitzen sollten - jedoch sind die Gassen oft eng und mit einem solchen Fahrzeug nur schwer befahrbar. Ein Automobil kann mit einem Prüfwurf auf (eGE+Fahren) benutzt werden, jedoch benötigt man außerdem Prüfwürfe auf (eWA+Aufmerksamkeit), um eventuelle Hindernisse zu umgehen, oder (eIN+Ortskenntnis), um sich nicht zu verfahren. Diese Proben können von der Spielleitung nach Lust und Laune eingefordert werden. Alle Erfolge der (eGE+Fahren)-Probe gegen Weisenbrück werden automatisch verdoppelt.

#### ABLAUF DER VERFOLGUNGSJAGD

Weisenbrück flieht vor der Gruppe. Er ist kein guter Kämpfer, kann jedoch die Beine in die Hand nehmen wie sonst nur wenige. Weisenbrück legt jede Runde eine Probe auf (eGE+Koordination: 6 Würfel – Vereinfachter kritischer Erfolg) ab. Die Gruppe kann nun versuchen, Weisenbrück auf die gewünschte Art zu verfolgen. Sie muss dabei jede Runde einen Prüfwurf auf die gewählte Fähigkeit ablegen um aufzuschließen. Da sich Weisenbrück in den Czernamostaner Gässchen gut auskennt, darf er zusätzlich bei Bedarf plötzlich „verschwinden“ um sich vor der Gruppe zu verstecken. Die Gruppe kann versuchen, ihn mit einem Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) oder (eIN+Ortskenntnis) zu entdecken. Dies kann von der Spielleitung genutzt werden, um zu verhindern, dass die Charaktere Weisenbrück durch Würfelglück sofort stellen, kann jedoch nur maximal zweimal gebraucht werden.

Falls die Gruppe auf Weisenbrück schießen will, so teilen Sie ihnen ruhig mit, dass dies zwar möglich ist, aber wahrscheinlich die Aufmerksamkeit von Schaulustigen auf sich ziehen und die Verfolgung erschweren würde. Außerdem kann ein toter Gefangener nicht mehr verhört werden, und das Hauptinteresse der Gruppe sollte schließlich in der Aufklärung der Mordserie liegen.

Der Abstand der Gruppe zu Weisenbrück verändert sich im Verhältnis zu den Erfolgen, die erzielt werden. Es empfiehlt sich, die erreichten Erfolge jedes Charakters zu notieren, um den Überblick nicht zu verlieren. Sobald einer oder mehrere Charaktere am Ende der Runde insgesamt gleich viele Erfolge erzielt haben wie Weisenbrück, so befinden sie sich im selben Feld wie dieser und können versuchen, ihn aufzuhalten. Dies kann durch einen Wurf auf (eST+Prügel) oder (eGE+Koordination) gelingen. Weisenbrück kann versuchen, den Angriffen auszuweichen (Ausweichen: 2 Würfel), verliert jedoch einen Würfel pro anwesendem Gruppenmitglied. Nachdem Weisenbrück gestellt wurde, kann ihn die Gruppe verhören.

Falls sie die Flucht noch etwas anspruchsvoller (und lustiger) gestalten möchten, so können sie die verschiedensten Zufallsbegegnungen einbauen. Es empfiehlt sich jedoch, insgesamt nicht mehr als drei Begegnungen zu verwenden, da sich ansonsten ein unfreiwilliges Slapstick-Element einschleichen könnte. Falls dies allerdings gewollt ist, so fühlen Sie sich frei, nach Lust und Laune Katzen und Hunde regnen zu lassen.

#### MÖGLICHE ZUFALLSBEGEGNUNGEN

- Ein mit Kohl beladener Karren fährt unglücklich vor und blockiert den Weg. Die Charaktere müssen einen Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) oder (eGE+Koordination) mit zwei Erfolgen pro Person ablegen. Schaffen sie dies nicht, so verlieren sie einen Erfolg auf Weisenbrück.
- Ein Straßenköter verfolgt die Gruppe. Die Charaktere müssen den Hund mit einem Wurf auf (eCH+Überzeugen) oder (eIN+Naturkunde) mit insgesamt drei Erfolgen loswerden. Die Spezialmanöver Tiermagie und Wildniskunde bringen zwei Extrawürfel und erleichterte kritische Erfolge. Falls die Gruppe doppelt so viele Erfolge wie nötig hat, so schließt sich der Hund der Gruppe an und verfolgt Weisenbrück (eGE+Koordination: 5 Würfel).

- Der Hund kann auch mit Gewalt verjagt werden - (eST+Prügeln) oder (eGE+Schießen) - jedoch müssen die agierenden Charaktere dazu stehenbleiben und verlieren einen Erfolg auf Weisenbrück pro Kampfrunde. Sollte die Gruppe den Hund nicht loswerden, so wird er jede Runde den langsamsten Charakter attackieren (eST+Prügeln: 5 Würfel).
- Es beginnt plötzlich stark zu regnen. Die Charaktere müssen eine Probe auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit einem Erfolg pro Person ablegen, um Weisenbrück durch den Vorhang aus Wasser im Blick zu behalten. Außerdem wird der Boden äußerst rutschig und erfordert einen Prüfwurf auf (eGE+Koordination) mit einem Erfolg pro Person. Jede nicht geschaffte Probe kostet einen Erfolg auf Weisenbrück.
- Weisenbrück flüchtet durch eine Baustelle. Der Boden der Baustelle ist eine einzige Schuttgrube, die behelfsmäßig mit Brettern überdacht wurde. Die Charaktere können die Grube mit einem Wurf auf (eST+Athletik) mit zwei Erfolgen überspringen oder mit einem Wurf auf (eGE+Koordination) mit zwei Erfolgen über die Bretter balancieren. Der Sturz in die Grube oder das Umgehen der Baustelle kostet zwei Erfolge auf Weisenbrück.
- Besorgte Bürger demonstrieren. Die Gruppe gerät in eine Menge wütender Menschen, die ihrem Ärger über die schlechte Polizeiarbeit Luft macht. Sie fordern die Einrichtung einer Bürgerwehr und versperren den Weg. Um die Menge zu durchqueren ist ein Prüfwurf auf (eST+Prügeln) oder (eGE+Koordination) nötig. Haben die Hälfte der Charaktere die Probe geschafft, so können sie die restliche Gruppe durchlotsen. Charaktere mit dem Hintergrund „Gesichtslose Masse“ können sich ohne Behinderung durch den Mob bewegen.
- Ein eisiger Wind kommt auf. Die Luft wird plötzlich eiskalt und die Haare der Charaktere stehen zu Berge. Zusätzlich dringt ein unwirkliches Heulen durch den Boden. Magiebegabte Charaktere erkennen, dass eine magische Entladung die Ursache für dieses Phänomen ist. Jeder Charakter muss einen Prüfwurf auf (eST+eWK+Überzeugen) gegen Panik mit mindestens drei Erfolgen ablegen. Jeder Misserfolg kostet einen Erfolg gegen Weisenbrück durch panisches Fliehen in die falsche Richtung. Magisch begabte Charaktere benötigen nur zwei Erfolge. Charaktere, die immun gegen Angst sind, ignorieren alle negativen Effekte.
- Flucht durch den Kanal. Weisenbrück flüchtet sich vor der Gruppe in die Kanalisation. Dies kann von der Spielleitung genutzt werden, um die Katakomben vorzustellen. Die Katakomben sind äußerst unübersichtlich und verworren und benötigen einen Prüfwurf auf (eIN+Ortskenntnis) mit zwei Erfolgen pro Person. Sollte diese Probe misslingen, so verlieren die Charaktere einen Erfolg auf Weisenbrück pro Runde. Nach drei misslungenen Proben ist Weisenbrück entkommen. Möglicherweise auftretende Hindernisse: Fledermäuse, grausliches Abwasser, Krokodile, schlechte Luft und noch vieles mehr. Außerdem kann die Spielleitung nach Belieben mitteilen, dass sich an verschiedenen Stellen der Kanalwände magische Runen erkennen lassen (Querverweis auf Abenteuer 6).

Weisenbrück ist hauptsächlich ein Schreibtischtäter und begibt sich nur ungern in Gefahr. Aus diesem Grund wird er sich ergeben und bereitwillig kooperieren, sobald er gestellt wurde. Er erzählt der Gruppe auch ohne Prüfwurf alles, was er weiß. Folgende Informationen lassen sich herausfinden:

- Weisenbrück wurde von einer sehr gepflegten Dame mittleren Alters angeworben. Bei dieser Frau handelt es sich um die leonidische Agentin Libussa Jukic – teilen sie diese Information den Spielerinnen und Spielern nicht mit. Die Dame versprach, ihre Beziehungen spielen und ihm ein bedeutendes Amt zukommen zu lassen, sofern er die Aufgabe zu ihrer Zufriedenheit lösen würde.
- Weisenbrück wurde beauftragt, die Mordermittlungen im Fall des Kindermörders zu behindern und Hinweise zu ignorieren und verschwinden zu lassen. Außerdem sollte er im Notfall die Schuld wenn möglich Erich Dwořak in die Schuhe schieben, um ihn und die „Schwarzenbrücker Freiheit“ zum Schweigen zu bringen.
- Weisenbrück wurde außerdem beauftragt, den Zorn der Bevölkerung durch gut platzierte Strohleute in deren Reihen anzuheizen und durch diese die Einrichtung einer Bürgerwehr zu fordern. Diese Bemühungen sind auf fruchtbaren Boden gefallen, wie die Gruppe bereits erlebt hat.

Weisenbrück wird die Charaktere bitten, niemanden über sein Fehlverhalten zu informieren. Er bietet ihnen an, die Gruppe in Zukunft mit Informationen zu beliefern und verspricht, seine Leute anzuweisen, die Charaktere in Ruhe recherchieren zu lassen. Außerdem gibt er der Gruppe eine Photographie von seiner Auftraggeberin, die er heimlich und als Rückversicherung angefertigt hatte. Diese zeigt eine sehr gepflegte Dame mittleren Alters, die sich mit einem militärisch gekleideten Mann unterhält. Die Photographie zeigt Libussa Jukic in einer ihrer Verkleidungen. Man kann die Person auf dem Bild zwar nicht zurückverfolgen, aber sie vielleicht in einer ihrer anderen Verkleidungen erkennen.

Die Gruppe hat nun verschiedene Optionen:

- **Stillschweigen:** Weisenbrück wird laufen gelassen. Die Gruppe erhält zwei Luxus-Punkte. Weisenbrück versorgt die Gruppe von nun an mit besonders interessanten Informationen. Die Spielleitung kann die Spielerinnen und Spielern nach eigenem Ermessen mit Hinweisen (zum Beispiel auf andere Abenteuer) versorgen. Allerdings sollte nicht verraten werden, dass es sich bei den leonidischen Agentinnen und Agenten handelt; dies sollte erst im Laufe der einzelnen Abenteuer von der Gruppe herausgefunden werden.

- **Anprangern:** Weisenbrücks Fehlverhalten wird öffentlich bekannt gegeben. Er wird daraufhin inhaftiert und erhängt sich in seiner Zelle. Die Gruppe kann die gewonnene Publicity nutzen, um die Verbreitung der Zeitung zu steigern (+2). Außerdem wird dadurch bekannt, dass bei den Ermittlungen absichtlich geschlampt wurde, um die Einrichtung einer Bürgerwehr zu begünstigen. Dies führt dazu, dass die öffentliche Meinung sich gegen dieses Projekt wendet. Sollte die Mordserie aber ungeklärt weitergehen, so wird die Bürgerwehr dennoch eingerichtet werden, da die Angst der Menschen wieder die Oberhand gewinnt und geschickte Meinungsmacher die Angelegenheit so hinstellen, als wäre sie allein Weisenbrücks Schuld gewesen.

Sollte Weisenbrück der Gruppe entkommen sein, so entdecken sie diesen nach kurzer Zeit blutverschmiert am Boden liegend. Sein Hals ist von einer klaffenden Messerwunde aufgerissen, und er stirbt im Beisein der Charaktere. Zuvor drückt er der Gruppe mit letzter Kraft eine Photographie in die Hände. Diese zeigt eine sehr gepflegte Dame mittleren Alters, die sich mit einem militärisch gekleideten Mann unterhält. Mit einem erfolgreichen Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit zwei Würfeln pro Person erkennt die Gruppe außerdem, dass Weisenbrück mit seinem Blut das Kürzel AL auf den Boden geschrieben hat. Die Photographie kann von Anja Tarkova untersucht werden und versorgt die Gruppe mit dem Namen der Agnessa Luterova (eine der vielen Tarnidentitäten von Libussa Jukic). Außerdem kann die Gruppe herausfinden, dass es sich bei dem Mann um ein Mitglied der „Schuppen“ handelt, einer Söldnergruppe die ihre Mitglieder vor allem aus ehemaligen Militärs rekrutiert, die durch besondere Gewalttätigkeit oder aufgrund von psychischen Störungen aus dem Dienst ausscheiden mussten. Der Name „Schuppen“ wurde von den Mitgliedern selbst gewählt, um darauf hinzuweisen, dass es sich bei ihnen um „menschlichen Abfall“ handelt. Eine „Schuppe“ wird jeden noch so widerlichen und bizarren Auftrag annehmen und erfüllen – sofern die Bezahlung stimmt.

## Fünfte Szene

Die Gruppe hat nun alle Informationen, um die Hintergründe der Mordserie aufzuklären.

- Die Notizen wurden auf Geheiß eines Mannes mit Beinprothese erstellt (Ahasver Irisow).
- Das Notizpapier wurde von eben diesem Mann von der Druckerei Gorslinger erpresst. (Die Gruppe wird wahrscheinlich vermuten, dass es sich bei dem Mann um ein Mitglied der „Freunde des Pferdesports“ handelt, da Irisow den Verein unterwandert hat)
- Agnessa Luterova hat einen Beamten bestochen um die Ermittlungen zu sabotieren
- Agnessa Luterova will die Einrichtung einer Bürgerwehr durchsetzen
- Die Mordopfer wurden von einer Person mit militärischem Hintergrund ermordet
- Ein Söldner der „Schuppen“ wurde im Gespräch mit Agnessa Luterova fotografiert

Die Charaktere können schlussfolgern, dass alle drei Personen in Verbindung stehen. Nun muss nur noch der Söldner ausfindig gemacht werden, der für die Morde verantwortlich ist, um die Mordserie beenden und über deren Hintergründe berichten zu können.

Bei dem Söldner handelt es sich um Lajos Fekete. Dieser steht bereits seit längerem in den Diensten des leonidischen Kurfürsten. Er soll die leonidischen Agenten bei der Durchführung ihrer Mission in Czernamosta unterstützen. Fekete ist der Mann fürs Grobe: er stellt keine Fragen und übernimmt jede noch so extreme Aufgabe. Er wohnt in einer verlassenen Brandruine im Nassfeld in der Altstadt und macht von dort aus Jagd auf seine Opfer. Fekete hat sich mit Mutter Schelle arrangiert, jedoch ist er ihr insgeheim ein Dorn im Auge, da er selbst ihr zu unberechenbar und skrupellos ist. Die „Schellenbande“ ignoriert Fekete und meidet die Brandruine so gut sie kann. Falls die Gruppe bereits in einem früheren Abenteuer mit der „Schellenbande“ zu tun hatte und sich mit Mutter Schelle gut gestellt hat, so können sie der Gruppe Feketes Aufenthaltsort durch einen Spitzel der „Schellenbande“ mitteilen. Sollte die Gruppe noch keine Kontakte geknüpft haben, so ist es nun an der Zeit, Nachforschungen über Feketes Verbleib anzustellen.

Dies kann auf verschiedene Arten erreicht werden. Es ist kein Prüfwurf nötig, um Informationen über den Verbleib Feketes zu erhalten. Die Spielleitung kann jedoch entscheiden, einen passenden Prüfwurf zu verlangen, falls sie die Aufgabe erschweren möchten oder die Gruppenmitglieder gerne ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen.

- **Kontakte zur Unterwelt:** falls die Gruppe Kontakte zu den „halbseidenen“ Kreisen der Gesellschaft pflegt, so kann mit Hilfe der Photographie herausgefunden werden, dass es sich bei dem Mann um Lajos Fekete handelt, einen Vagabunden, der erst seit einigen Wochen in der Stadt ist. Man erfährt außerdem, dass Fekete im Nassfeld untergetaucht zu sein scheint.



- **Kontakte zur Polizei:** falls die Gruppe Kontakte zur örtlichen Polizei hat, so können diese genutzt werden, um Nachforschungen anzustellen. Innerhalb der Czernamostaner Polizei gibt es verschiedene Gruppen, die sich der Prävention von Verbrechen verschrieben haben. Aus diesem Grund werden ortsfremde Personen ab dem Betreten der Stadt überprüft und überwacht, um ein Charakterprofil zu erstellen und abzuschätzen, ob es sich bei ihnen um Flüchtige oder Verbrecher handelt. Mit den nötigen Kontakten kann die Gruppe herausfinden, dass es sich bei dem Bild um einen gewissen Lajos Fekete handelt, und dass sich dieser erst seit einigen Wochen in der Stadt aufhält. Sein letzter Aufenthaltsort war im Nassfeld in der Altstadt.
- **Kontakte zur Bourgeoisie:** falls die Gruppe das Vertrauen der Bürgerschicht genießt, so werden sie zu einer Zusammenkunft der „Oberen Hundert“ von Czernamosta geladen, einer Art Geheimtreffen der Wichtigen und Mächtigen. Dort können die Charaktere herausfinden, dass die über die steigende Verbrechensrate besorgten hohen Beamten der Stadt die Einrichtung einer geheimen Bürgerwehr beschlossen haben. Im Moment befinden sich diese Pläne erst im Anfangsstadium, jedoch ist man hocherfreut über die vielen Spenden und Zuwendungen verschiedener prominenter Bürger, die bereits versprochen wurden. Die Oberen Hundert kennen Fekete nicht, werden die Gruppe jedoch darauf hinweisen, dass sich viele liederliche Subjekte im Nassfeld in der Altstadt herumtreiben.

Die Spielleitung kann sich natürlich auch dazu entscheiden, die Gruppe auf einem anderen Weg zu Fekete zu führen. Es können dafür auch eigens erstellte Spielleitercharaktere vorgestellt oder bereits vorhandene Charaktere aus dem Charakterkapitel benutzt werden. Auf jeden Fall sollten die Spielerinnen und Spieler ihre Stärken ausspielen dürfen, um Feketes Versteck zu entdecken.

Nachdem die Gruppe herausgefunden hat, dass sich Fekete im Nassfeld versteckt hält, können sie sich nun auf den Weg machen, um ihn zu stellen. Die Charaktere werden innerhalb des Nassfeldes von den Mitgliedern der „Schellenbande“ überwacht. Die Spitzel geben sich keine Mühe, sich zu verstecken – vielmehr versuchen sie, Fremden damit eine Warnung zukommen zu lassen. Falls sich die Gruppe dazu entschließt, die Spitzel anzusprechen, so werden diese sie darauf hinweisen, dass sie sich in „ihrem Viertel ordentlich aufführen“ und „der Mutter ihre Aufwartung“ im Schellenhaus machen sollen. Die Spitzel wirken nicht gewalttätig, jedoch haben sie keine Angst vor der Gruppe oder zeigen diese zumindest nicht. Generell wirken sie wie eine Ansammlung von zwielichtigen Hallodris und Spitzbuben, die sich als „Besitzer des Viertels“ verstehen. Befragungen durch die Gruppe werden an „die Mutter“ verwiesen, vor welcher die Spitzel einen gehörigen Respekt zu haben scheinen. Ohne ihre Erlaubnis werden sie nicht weiter mit der Gruppe reden. Mutter Schelle ist die Eigentümerin fast aller Häuser des Viertels. Gemeinsam mit ihren sieben Söhnen achtet sie auf die Bewohner und kümmert sich darum, dass diese nicht zu eigenständig werden. Die Polizei lässt sie unter der Auflage gewähren, dass sie ihre Leute im Griff behält und es zu keinen Beschwerden von Leuten außerhalb des Viertels kommt.

Die Herrin des Nassfelds wohnt mit ihren Söhnen im Schellenhaus und kümmert sich von dort um die Verwaltung „ihres“ Viertels. Sie ist sowohl schlagkräftig als auch gerissen und nutzt jeden Vorteil, den sie kriegen kann. Falls die Gruppe sie über Fekete befragt, so verfinstert sich ihre Miene deutlich. Fekete wohnt seit einigen Wochen im Viertel – ungefähr zur selben Zeit, als die Mordserie an den Straßenkindern begann. Da Mutter Schelle die Denkweise der Bürgerschicht kennt, weiß sie, dass die Anwesenheit einer ortsfremden Person Probleme verursachen kann – vor allem, wenn sich zeitgleich eine Mordserie ereignet. Es war ihr jedoch nicht möglich, den Fremden loszuwerden; einer der Spitzel, die darauf angesetzt waren, Fekete zu überwachen wurde kurz darauf mit durchgeschnittener Kehle im Zheren treibend gefunden. Kurz danach erhielt Mutter Schelle einen anonym deponierten Umschlag mit einer beträchtlichen Menge Geld und der Anweisung, den „Fremden“ in Ruhe zu lassen.

Mutter Schelle will Rache für den Mord an ihrem Neffen und unterbreitet der Gruppe ein Angebot: wenn sich die Charaktere um „das Problem kümmern“, so schuldet sie ihnen einen Gefallen. Dieser kann von den Charakteren zu einem späteren Zeitpunkt, auch in einer anderen Geschichte, eingelöst werden. Mutter Schelle wird jedoch nichts tun, was ihr Leben oder das Leben ihrer Untergebenen sowie die Sicherheit ihres Viertels gefährdet. Falls die Gruppe zusage, so teilt sie ihnen mit, dass Fekete sich in einer alten Brandruine in der Nähe des Flusses versteckt hält.

#### KONFRONTATION IN DER BRANDRUINE

Fekete hat seine Unterkunft mit verschiedenen Fallen und Mechanismen abgesichert. Diese sollen ihn vor Eindringlingen warnen und sie wenn möglich außer Gefecht setzen. Jede Falle kann mit (eWA+Aufmerksamkeit) entdeckt und mit (eGE+Handwerk) entschärft werden. Insgesamt benötigt die Gruppe drei Erfolge auf jeden Wurf. Sollte eine Falle nicht erkannt werden, so wird sie ausgelöst. Die Fenster des Gebäudes sind mit Brettern vernagelt. Die Spielleitung kann nach Wunsch entscheiden, Abzüge auf Wahrnehmungswürfe einzufordern.

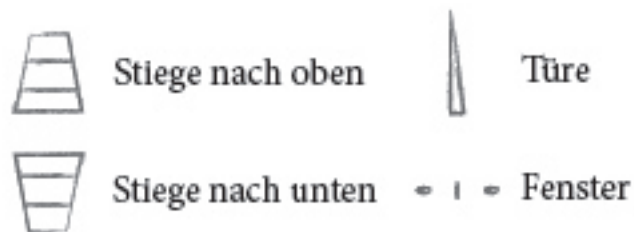
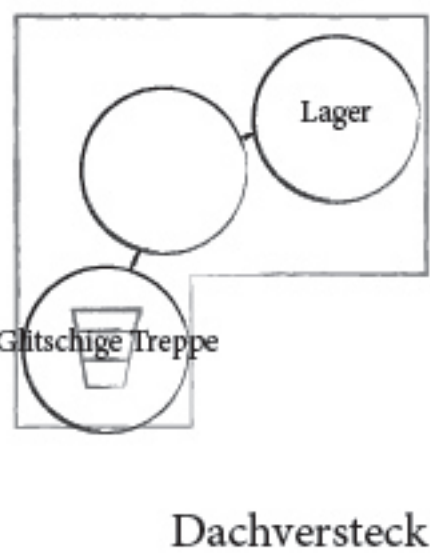
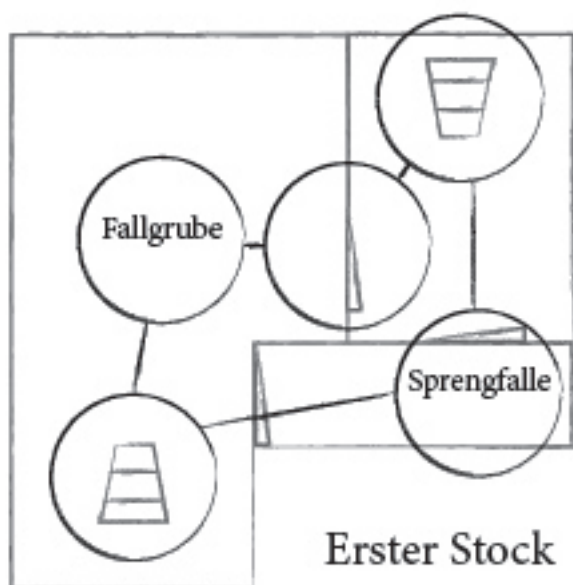
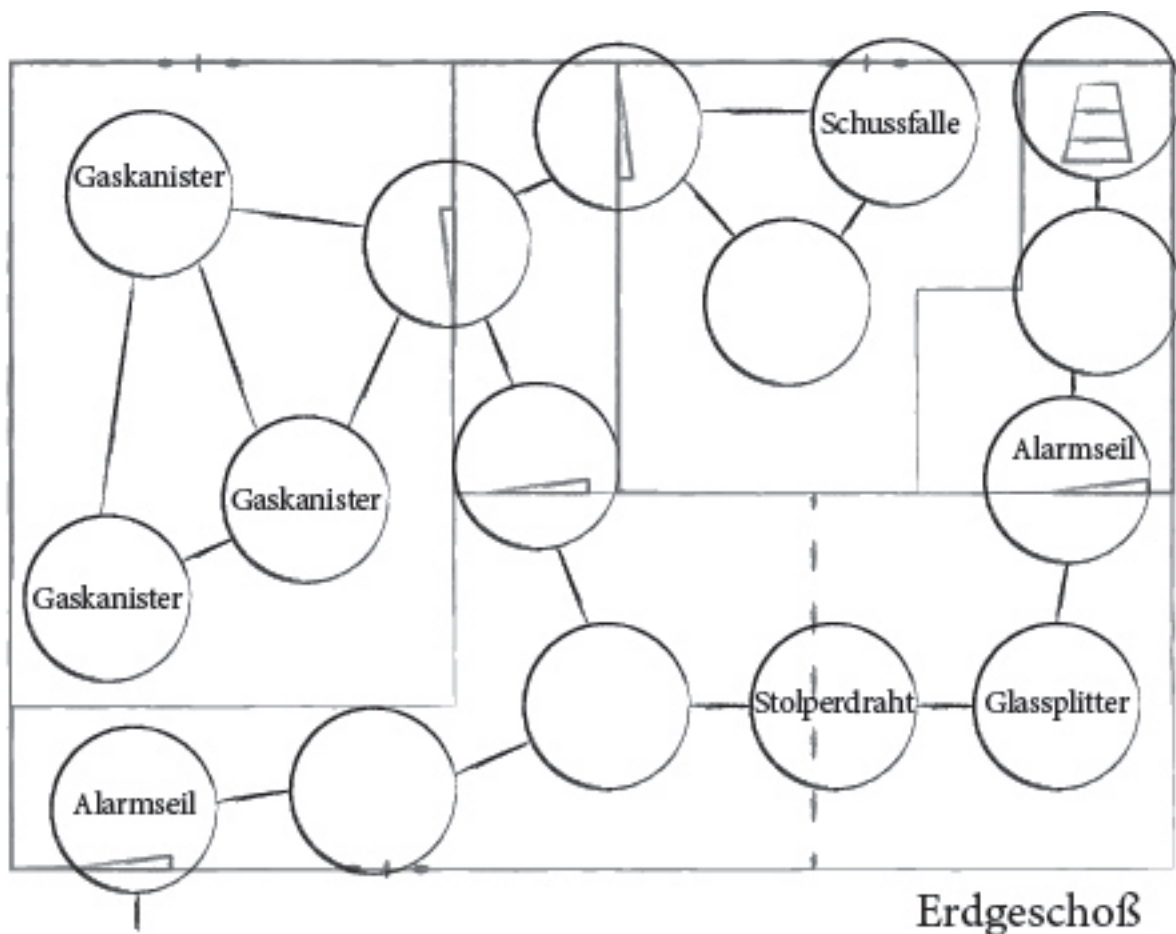
## MÖGLICHE FALLEN

- **Alarmseil:** bei Auslösung ertönt ein diskreter Alarm in Feketes Dachversteck. Dieser „stille Alarm“ ermöglicht es ihm, einen hinterhältigen Angriff auf ein Gruppenmitglied anzusetzen, der nicht pariert oder ausgewichen werden kann.
- **Stolperdraht:** ein dünner Draht ist in Bodennähe gespannt. Bei Auslösung muss das vorderste Gruppenmitglied einen Prüfwurf auf (eGE+Koordination) mit einem Erfolg ablegen oder stolpern und zu Boden gehen. Da der Boden mit Glasscherben übersät ist, verursacht der Sturz 1W6 Schaden. Die Glasscherben sind außerdem mit Fäkalien und Unrat beschmiert, wodurch eine Wundinfektion entstehen kann. Durch Glasscherben erlittene Schadenspunkte können nur mit den Spezialmanövern Heilungsmagie und Heilkunde oder durch einen Aufenthalt in einem Hospital zurückgewonnen werden.
- **Sprengfalle:** ein dünner Draht ist mit einer alten Stielgranate verbunden. Die Falle detoniert drei Runden nach dem Öffnen der Tür und verursacht 2W6 Schaden auf alle Anwesenden. Außerdem verliert die Gruppe zwei Würfel auf alle Wahrnehmungswürfe mit Hören und Sehen. Diese zusätzlichen Auswirkungen können mit den Spezialmanövern Heilungsmagie oder Heilkunde beseitigt werden.
- **Schussfalle:** hinter einer verschlossenen Tür befindet sich eine Schrotflinte. Diese löst beim Öffnen der Tür aus und verursacht 1W6+4 Schaden auf alle Charaktere, die sich vor der Tür befinden.
- **Fallgrube:** ein Loch im Boden, das mit Brettern und einem alten Teppich abgedeckt ist. Beim Betreten muss ein Wurf auf (eGE+Koordination) mit zwei Erfolgen abgelegt werden. Gelingt dies nicht, so stürzt der Charakter in den unteren Stock und nimmt 1W6 Schaden ohne Schutz.
- **Glitschige Treppe:** die oberen Stufen der einzigen Treppe sind mit einer glitschigen, brennbaren Substanz beschmiert. Beim Betreten dieser muss ein Wurf auf (eGE+Koordination) mit zwei Erfolgen abgelegt werden. Misslingt dieser, so rutscht der Charakter aus und stürzt die Treppe hinunter, was 1W6 Schaden ohne Schutz verursacht. Außerdem ist die Substanz brennbar: dies kann von Fekete im Kampf genutzt werden und verursacht pro Runde 1W6 Feuerschaden ohne Schutz bis zur Löschung (eine Aktion).
- **Kampfgas:** einer der Räume wurde mit Gaskanistern befüllt. Die Kanister sind mit feinen Löchern übersät, wodurch der Raum voll von geruchlosem, unsichtbarem Gas ist. Das Gas kann mit einem Wurf auf (eWA+Aufmerksamkeit) mit zwei Erfolgen pro Charakter entdeckt werden, indem den Charakteren die vielen toten Mäuse und Ratten im Raum auffallen. Charaktere, die im Großen Krieg gekämpft haben, erhalten zwei zusätzliche Würfel auf diese Probe. Misslingt dies, so verliert jeder Charakter im Raum zwei Würfel auf Wahrnehmungspunkten (Sehen und Riechen), sowie einen Würfel auf alle Aktionen, da das Gas die Schleimhäute angreift und unerträgliche Schmerzen bereitet. Die Auswirkungen können mit den Spezialmanövern Heilungsmagie oder Heilkunde beseitigt werden.

Fekete hat die Fallen installiert, um die Gruppenmitglieder voneinander zu trennen und sie gezielt auszuschalten. Die verschiedenen Fallen sollen außerdem die Lebenspunkte der Gruppe angreifen, um einen Kampf für ihn zu erleichtern. Außerdem versucht Fekete, die Sinne der Charaktere anzugreifen, um sie leichter überwältigen zu können. Einer direkten Auseinandersetzung mit der Gruppe wird er aus dem Weg gehen, da er es nicht mit einer Übermacht aufnehmen will. Fekete hält sich im obersten Stock des Gebäudes versteckt und beobachtet die Charaktere. Sobald ein Gruppenmitglied von den anderen getrennt ist, wird er versuchen, dieses auszuschalten. Er bewegt sich dabei diskret durch schmale Durchgänge in den Wänden und kann plötzlich hinter der Figur auftauchen. Die Gruppe hat jedoch genug Zeit, um dem Charakter zu Hilfe zu kommen und zu verhindern, dass Fekete diesen einfach mit einem Kehlschnitt beseitigt. Fekete versucht zu fliehen, sobald er seine drohende Niederlage erkennt. Da das Haus jedoch zu einer Todesfalle umgebaut wurde, muss er sich vorsichtig bewegen. Jedes Gruppenmitglied kann eine Aktion ausführen, bevor Fekete den Raum verlässt.

## LAJOS FEKETE

ST	7	effektiv	3	Athletik	3		
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	3	Initiative	7
IN	5	effektiv	1	Einschätzen	1	Angriff	Militärmesser: 7K Würfel – Schaden: 1W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	3		
CH	4	effektiv	0	Überzeugen	2	Parade	Militärmesser: 5 Würfel
WK	6	effektiv	2	Verstecken	4	Ausweichen	2 Würfel
Strukturpunkte			20			Rüstung	-
Magiepunkte			15			Magieresistenz	-



### **Besondere Regeln:**

**Hinterhältiger Angriff:** Wenn Fekete unentdeckt ist und einen Charakter angreift, so verursacht der Angriff einmal Bonusschaden, auch wenn kein kritischer Erfolg gelingt. Der Bonusschaden eines Hinterhältigen Angriffes wird nicht einberechnet, falls der Angriff ohnehin kritisch war.

**Tarnen und Täuschen:** Fekete kann (zusätzlich zu seiner normalen Aktion) einmal pro Runde einen Prüfwurf auf (eGE+Verstecken) ablegen. Die Charaktere können versuchen, mit einer Probe auf (eWA+Aufmerksamkeit) dagegen zu halten. Um Fekete zu entdecken, werden gleich viele oder mehr Erfolge benötigt. Gelingt dies nicht, so zählt Fekete, als wäre er unsichtbar.

Er erzielt einen kritischen Erfolg beim Verstecken ab dem ersten 10er.

Falls Fekete entkommt, gehen die Morde weiter. Er sucht sich einen neuen Unterschlupf. Dort wird er einige Zeit später von der frisch eingerichteten Bürgerwehr entdeckt und gelyncht.

Falls die Gruppe Fekete gefangen nimmt, so wird er mit einer in einem Zahn versteckten Giftkapsel Selbstmord begehen. Die Charaktere können ihn nicht mehr verhören, jedoch haben sie die Mordserie beendet und den wahren Mörder entdeckt. Sie finden ein geheimes Tagebuch, in dem er seine Taten zu Verrechnungszwecken dokumentiert hat. Fieht er, nimmt er das Büchlein mit. Die Gruppe kann sich nun daran machen, die aufgedeckten Machinationen in ihrem Artikel zu erwähnen.

## **Abschluss**

Selbst nach der Aufklärung der Mordserie werden die Aktionen gegen die „Freiheit“ nicht sofort aufhören. Demonstrationen und Vandalismus kommen immer wieder vor, da manche Bürger nach wie vor glauben, dass Dwořak in die Kindermorde verstrickt ist. Außerdem hat sich Dwořak durch seine Berichterstattung und die Solidarität mit den Fahrenden einige Feinde gemacht.

Hat es die Gruppe geschafft, den Mörder zu stellen und die Machinationen mit Weisenbrücks Hilfe aufzuklären, so sind die Bürgerinnen und Bürger genügend empört. Der Stadtrat beschließt ein Gesetz gegen die Einrichtung von Bürgerwehren und diese Gefahr ist gebannt.

Sollte der Mörder nicht gestellt worden sein oder entschließt sich die Gruppe dazu, Weisenbrücks Fehlverhalten zu verschweigen, so wird die Bürgerwehr im Moment nicht eingerichtet. Die Thematik wird jedoch zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufkommen und die Bürgerwehr wahrscheinlich doch noch eingerichtet werden.

Falls die Gruppe Bolgra und den „Ersoffenen“ hilft, so kommen diese ab und zu bei der Redaktion vorbei und beliefern die Charaktere mit Informationen. Die Gruppe kann auf diese Art ihr Informationsnetzwerk in der Armen- und Unterschicht aufbauen. Außerdem kann sie Kontakte zu Schmugglern knüpfen.

Falls die Gruppe Czerny hilft, so besucht sie die Charaktere mit ihrem Bruder in der Redaktion und bringt ihnen Gratispapier, sofern dies möglich ist. Die örtlichen Fahrenden behandeln die Gruppenmitglieder freundschaftlich und laden sie immer wieder zum Essen ein.

Falls die Gruppe Czerny bei der Polizei verrät, so sind die Fahrenden wütend und wollen mit den Gruppenmitgliedern nichts zu tun haben. Die Gruppe verliert drei Würfel auf jegliche Interaktion. Die Fahrenden mögen jedoch nach wie vor Erich Dwořak.

Sollte sich die Gruppe das Vertrauen der Bürgerschicht erarbeitet haben, so werden sie immer wieder zu Bällen und anderen Veranstaltungen eingeladen. Dort können sie sich allerlei Klatsch und Tratsch anhören und ihr Informationsnetzwerk in der mittleren und oberen Bürgerschicht aufbauen.

Unabhängig davon, wie die Geschichte ausgeht, wird Libussa Jukic sich in nächster Zeit zurückhalten und „auf Sommerfrische fahren“. In Wirklichkeit bleibt sie allerdings verkleidet in der Stadt und beobachtet die Gruppe.

## Figuren

- **Anja Tarkova:** Tarkova ist eine Frau Ende Zwanzig, die sich äußerst gut mit Restauration und Bildbearbeitung auskennt. Sie ist eher klein und trägt kurze blonde Haare und eine runde Brille. Bei ihrem Kleidungsstil ist das Motto „Funktion vor Form“.
- **Onyas Bolgra:** Bolgra ist ein hagerer, schwächlicher Mann mit eingefallenem Gesicht und grauem, schütterem Haar. Er dürfte zwischen Vierzig und Fünfzig sein und ist der „Vorsteher“ einer Gruppe von Obdachlosen, die sich „die Erstorbenen“ nennen und in den Kanälen des Hafenviertels wohnen. Er trägt meist zusammengeflackte, improvisierte Kleidung aus Öltuch und Lumpen.
- **Réka Czerny:** Czerny ist eine Frau Ende Dreißig, die in der Papierfabrik Gorslinger als Vorarbeiterin arbeitet. Sie ist groß, hat schwarzes, schütteres Haar und ein kantiges Gesicht. Meist wirkt sie angestrengt und misstrauisch. In der Fabrik trägt sie einen Blaumann und eine Schiebermütze, die sie tief ins Gesicht gezogen hat.
- **Anton Czerny:** Czerny ist klein, schwächlich und sechzehn Jahre alt. Er wurde illegal von seiner Schwester Réka nach Schwarzenbrück geschmuggelt und in der Firma angestellt. Anton wurde von Ahasver Irisow benutzt, um für ihn belastende Notizen zu verfassen.
- **Taras Weisenbrück:** Weisenbrück ist Mitte Vierzig und ein höherer Beamter des Amtes für Kindswohlfahrt. Er pflegt sich elegant zu kleiden, hat jedoch nicht genug Geld, um dabei wirklich gut auszusehen. Er hatte braune Haare, die jedoch beinahe vollständig ergraut sind. Sein ganzer Stolz ist sein prachtvoller, gezwirbelter Schnauzbart, mit dem er auch regelmäßig auf Bartschauen gewinnt.
- **Lajos Fekete:** ein sehniger, dürrer Mann mit Glatze von unbestimmbarem Alter. Sein Gesicht und sein Körper sind von Narben gezeichnet, sein linkes Auge ist milchig und blind. Seine Haut wurde von einem Gasangriff während des Großen Krieges teilweise verfärbt. Er ist ein skrupelloser Söldner und kann sehr gut mit dem Messer umgehen. Ingeheim wird er von den leonidischen Agenten benutzt, um für sie Morde zu verüben.



Anja Tarkova



Onyas Bolgra



Réka Czerny

# Checkliste

## Hilfe für die „Erstoffenen“

freier Zugang zu den Tunneln unter dem Hafenviertel. Ein Extrawürfel auf Ortskenntnis-Proben im Hafenviertel und den Tunneln. Reichweite +1 (Obdachlose verteilen Zeitungen gegen mildtätige Gaben)

## Hilfe für Anja Tarkova

Bildbearbeitungsfähigkeit: kann eingesetzt werden, um die Gruppe mit einem wichtigen Hinweis zu versorgen, auf den diese von selbst nicht gekommen ist (nur mit Bedacht benutzen). Ein Extrawürfel auf jede Aktion mit Photographie. Reichweite +1 (gute Bilder locken Kunden an).

## Réka Czernys Problem

Hilfe: Verbreitung +1 und ein Extrawürfel auf soziale Interaktionen mit Fahrenden.

Erpressung: Verbreitung +3 und ein Luxus-Punkt; minus zwei Würfel auf soziale Interaktionen mit Fahrenden.

Anzeige: Der Dank der bürgerlich-konservativen Schicht. Einladungen zu diversen Bällen und Veranstaltungen (soziale Netzwerken). Minus drei Würfel auf soziale Interaktionen mit Fahrenden. Soziale Unruhen helfen den leonidischen Agenten.

## Betrunkene Studierende

Angefreundet: Die Studierenden mögen die Gruppe und helfen ihnen gerne. Kann von der Spielleitung eingesetzt werden, um die Gruppe in einer schwierigen Situation zu unterstützen.

Angefeindet: Die Studierenden wollen sich an der Gruppe rächen. Kann von der Spielleitung eingesetzt werden, um die Gruppe in einer scheinbar einfachen Situation zu terrorisieren und diese dadurch zu erschweren.

## Taras Weisenbrücks Fehlverhalten

Stillschweigen: Zwei Luxuspunkte. Hilfe und Unterstützung durch die Polizei. Extra-Informationen für die Recherchen der Gruppe. Gilt nur für das nächste Abenteuer.

Anprangern: Verbreitung +2. Die öffentliche Meinung wendet sich gegen die Einrichtung einer Bürgerwehr. Wird der Mörder nicht gefasst, so wird die Bürgerwehr trotzdem eingerichtet.

## Hilfe für Mutter Schelle und ihre Kinder

Die Gruppe kann sich dazu entscheiden, Mutter Schelles Angebot anzunehmen und sich um „den Fremden“ in ihrem Viertel zu kümmern. Sollte die Gruppe zusagen, so können sie sich in einem späteren Abenteuer Hilfe von der Mutter holen. Mutter Schelle wird jedoch nichts tun, was ihre eigene Sicherheit oder die ihrer Kinder und des Viertels gefährdet.

## Lajos Fekete – Kindermörder

Gefasst: die Morde hören auf. Die öffentliche Stimmung beruhigt sich. In Kombination mit dem Anprangern von Weisenbrücks Fehlverhalten ist die Öffentlichkeit so sehr von den Machinationen empört, dass der Stadtrat ein Gesetz beschließt, welches die Einrichtung von Bürgerwehren verbietet. Sollte die Gruppe Weisenbrück nicht angeprangert haben, so ist die Idee nur für den Moment vom Tisch und kann von der Spielleitung später wieder eingebracht werden.

Entwischt: die Morde gehen weiter und Angst und Schrecken beherrschen die Straßen. Die leonidischen Agenten setzen die Einrichtung einer Bürgerwehr durch. Diese fasst und lyncht Lajos Fekete. Ingeheim werden lokale Verbrecherorganisationen unterwandert oder von der Bürgerwehr zerschlagen. Die Verbreitung sinkt (-5), da die Grindige Mitzi den Straßenkindern das weitere Austragen der „Freiheit“ verbietet.