

Savage Nightmares

BKA 73/I4

Dezernat für besondere
Schutzaufgaben und Ermittlungen



Aktenzeichen: 73I4A Spielleiter

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Dieses Szenario verwendet als Basis ausschließlich die Savage Worlds Gentleman's Edition von Prometheus Games.

Referenzen zur Savage Worlds Gentleman's Edition werden im folgenden durch das Kürzel SW:GE gekennzeichnet.

Anmerkungen, Rückmeldungen, Fragen und Anregungen bitte an savage.empedea@gmx.de.

Version 0.2 geschrieben von Stefan Lilienthal.

Inhalt

Einführung

Anmerkungen des Autoren.....2

Einleitung.....2

Hintergrund

Die Welt.....3

Geschichte der Welt.....3

Hamburg.....9

Das Bundeskriminalamt.....9

BKA 73/14

Das Dezernat.....9

Geschichte.....9

Geheimnisse.....10

Die Kollegen.....11

Freund und Feind

Übersicht.....13

Freunde.....

Feinde.....

Regeln

Geistige Gesundheit.....14

Schergen.....15

Ausrüstung

Verfügbarkeit.....15

Besondere Ausrüstung.....15

Waffen.....16

Sicherheitsausrüstung.....18

Spezialausrüstung.....18

Überwachungsgerät.....19

Nützliche Links.....20



Wichtigste Regel: Nichts von dem, was hier steht, ist in Stein gemeißelt. Ändert das Setting nach Euren Vorlieben, baut Arkane Mächte für Ermittler ein, stattet die Ermittler mit außerirdischer oder verrückter Technik aus, ganz nachdem, was Euch und Euren Spielern am besten gefällt!



Einführung

Anmerkungen des Autoren

Man kann das Rad nicht neu erfinden und deshalb versuche ich es auch gar nicht erst. Vieles von dem, was in diesem Setting vorkommt und verwendet wird, dürfte dem ein oder anderen erfahrenen Rollenspieler bekannt erscheinen.

Ich habe versucht, eine eigene Linie zu verfolgen, die natürlich unter Umständen von anderen Geschichten, Hintergründen oder Produkten beeinflusst ist. Ich denke, daß das nicht so schlimm ist, da sich der Spielleiter meiner Auffassung nach jedwede Inspiration holen sollte, die ihm sein Umfeld bietet.

Wie oben schon einmal erwähnt, wurde nichts, was in diesem Setting vorkommt, von Moses persönlich vom Berg getragen. Fühlt Euch jederzeit ermutigt, eigene Ideen einzubringen und das Setting nach Eurem Geschmack umzubauen.

Außerdem erhebt dieses Werk weder den Anspruch auf Vollständigkeit noch übermäßige Detailtreue. Als Spielleiter sollte man seine Phantasie spielen lassen, dieses Setting soll nur einen Rahmen und Ideen liefern, die der Spielleiter nach eigenen Vorstellungen ausschmücken kann.



Einleitung

Bei BKA 73/14 handelt es sich ursprünglich um ein Erzählspiel, das eine Mischung unserer modernen Welt mit Horror-, Sagen- und auch teilweise Science-Fiction-Geschichten darstellt. Natürlich kann man problemlos an der Actionschraube drehen und das Spiel schneller, gradliniger und handfester gestalten. Das hängt allein von den persönlichen Präferenzen ab.

Die Spieler sind gehalten, nicht einfach „Der Coole von der Schule“ zu sein, sondern meist schlechter vorbereitete, ausgerüstete und informierte Beamte zu spielen, die ihren Heldenmut täglich aufs Neue unter Beweis stellen, indem sie sich für ein mieses Gehalt und von der Öffentlichkeit weitestgehend unbeachtet den ihnen überlegenen Monstern entgegen stellen, die das Leben der einfachen Leute bedrohen.

Die Beamten sind keine Hochglanzheroen, sie sind nicht Crockett & Tubbs, sie sind nicht Batman und Robin. Sie sind eher Schimanski und Thanner, Stöver und Brockmüller, Zaluskowski und seine Zollfahndung.

Sie sind durchschnittliche Menschen mit einer übermenschlichen Aufgabe. Ihre Belohnung erhalten sie nicht von der Öffentlichkeit, sondern aus dem guten Gefühl heraus, die Welt täglich ein Stückchen sicherer zu machen.

Hintergrund

Die Welt

BKA 73/14 spielt heute, in unserer normalen, modernen Welt, auch wenn plötzlich Monströsitäten und Außerirdische die Schatten, Kanalisationen und Fabrikrüinen bevölkern. Mehr zu diesen Abnormitäten findet sich im Bestiarium.

Zum Ambiente gehören auch deutsche Beamtenmatten, antiquierte Methoden und umständliche Verfahrensweisen deutschen Rechts. Natürlich ist es Kriminalbeamten heutzutage möglich, einen Fahrzeughalter per Knopfdruck zu ermitteln, mehr Stil hat allerdings ein in Matrixfont gedruckter Ausriß aus dem Register, den die Ermittler erst anfordern müssen.

Ein idealer Fall kann damit beginnen, daß Schlotlaut die Ermittler auf einen Fall ansetzt, der unerklärliche Komponenten hat. Der Fall startet gemächlich mit Zeugenbefragungen und Beweissammlung, um die Plotter und Whodunit-Fans zu stimulieren, als Intermezzo kann man für die Freunde handgreiflicher Action Verfolgungsjagden oder Kämpfe mit zwielichtigen Elementen oder verschüchterten Zeugen inszenieren. Nach und nach sollte sich aus den Hinweisen ein klares Bild abzeichnen, damit das Szenario in einem fulminanten Showdown enden kann.

In einer Kampagne bevorzuge ich persönlich eine andere Herangehensweise. In loser Folge wechseln sich beinahe reine Ermittlerfälle mit Actionabenteuern ab, zwischendurch immer mal wieder Mischszenarien, die beides verbinden. Hier lassen sich auch problemlos Kurzeinsätze einbauen, die einen der Spielercharaktere in besonderen Fokus setzen.

Eines sollten alle Ermittler gemein haben: Sie sollten als Polizei- oder Kriminalbeamte eine übernatürliche oder außerirdische Begegnung erlebt haben, die sie in ihrem Bericht erwähnten. Ob ihnen dabei bewusst wurde, was sie da gesehen haben, oder es sich irgendwie anders erklärt haben, bleibt dabei Sache des Spielers.

Geschichte der Welt

Anmerkung: Die vorliegende Geschichte beschränkt sich auf für den Spielhintergrund relevante geschichtliche Entwicklungen, daher werden verschiedene Glaubens- und Kulturbereiche nicht explizit aufgeführt.



Die Frühzeit

In der Frühzeit der Menschheit gab es nicht viel. Ein paar nomadische Stämme, die wie grasendes Vieh durch das Land zogen, Jäger und Sammler. Und es gab das Dunkel, das lauerte, sich sammelte und darauf wartete, daß der Geist der Menschen erwacht, um sich daran zu nähren.

Noch war die Menschheit nicht bereit, aber das sollte sich schnell ändern. Schon bald begannen die Menschen zu siedeln, Ackerbau zu betreiben und damit den Aufwand, an Nahrung zu kommen, zu verringern. Und wo mehr Nahrung vorhanden ist, vermehrt es sich auch leichter.

Die Menschen erwachten, sie begannen, einen Geist zu entwickeln, durch die Erleichterungen des Lebens waren nun Zeit und Energie vorhanden, zu denken und sich zu entwickeln. Und das Dunkel wurde stärker, denn die Gedanken der Menschen brachten mehr Macht.



Vor 7000 Jahren

Vor ziemlich genau 7000 Jahren strandeten ein paar Reisende auf unserem Planeten. Eigentlich hatten sie vorgesehen, nur einen kurzen Zwischenstop einzulegen, sich unsere Welt anzusehen und dann weiter zu ziehen, wie sie es bereits seit Jahrtausenden gemacht hatten.

Doch etwas war anders in unserer Welt, etwas hielt die Reisenden fest. Sie waren nicht mehr in der Lage, ihre körperliche Form zu verlassen, sie wurden vom Geist der Menschen festgehalten, der eine Art mystisches Kraftfeld erzeugte.



Die Reisenden, die einst in der Lage waren, interstellare Entfernungen kraft ihrer Gedanken zurück zu legen, waren an die Menschen gebunden und es gab viel zu viele Menschen, als daß es diese friedlichen Forscher übers Herz gebracht hätten, die Menschheit zu opfern, um sich wieder lösen zu können.

Diese Reisenden sind die Rasse, aus der das hervorging, was wir heute als Vampire bezeichnen. Und doch stimmt das nicht so ganz, denn es sollten noch einige tausend Jahre vergehen, bis die Monster, die wir üblicherweise mit Vampiren verbinden, das Antlitz der Erde betraten.



Vor 6500 Jahren

Viele der Reisenden hatten ihrer Existenz ein Ende gesetzt, lieber sich selbst geopfert, als die Ausrottung der Menschheit ins Auge zu betreiben. Andere wurden getötet, als sie letzteres versuchten.

Sie fielen nicht nur den sich wehrenden Menschen zum Opfer, sondern auch anderen Reisenden, die den Mord an Menschen als Unrecht ansahen und ihre eigenen Brüder und Schwestern mit dem Tode bestrafte.

Einige der Reisenden stellten fest, daß sie schwächer wurden, ihre Kraft schwand zunehmend. Umso erstaunter waren sie, als sie feststellten, daß sie sich an der geistigen Energie, die in Menschenblut floß, laben und stärken konnten. Doch nur das Blut lebender Menschen kann zur Stärkung dienen, totes Blut ist ohne Geist.



Vor 6000 Jahren

Erst ganz allmählich hatten die Reisenden gelernt, mit der Körperlichkeit, in der sie nun gefangen waren, umzugehen. Und mit der Gewöhnung an ihren Körper schritt auch das Verständnis für die Menschheit einher.

Einige der Reisenden begannen, Kontakte zur Menschheit zu knüpfen, besonders begabten Individuen auch Ideen einzugeben und die Entwicklung der Menschheit zu fördern. Und diese Menschen, die an der Weisheit der Reisenden teilhaben durften, gaben gern von ihrem Blut und ihrem Geist, um die Reisenden am Leben zu halten.

Und so waren es diejenigen, die wir heute als Vampire bezeichnen, die den Menschen die Schrift brachten, die Bewässerung, Ackerbau, Viehzucht erst möglich machten, kurz gesagt, die dafür sorgten, daß die Welt sich zu dem entwickelte, was sie heute ist.

Und noch immer lauerte das Dunkel, trank nur wenig und wartete auf seine Stunde...

Vor 4500 Jahren

Viel Zeit war vergangen, die Reisenden hatten viel für die Menschheit getan und waren dafür von den Menschen am Leben gehalten worden. Doch die Reisenden wurden müde, es war an der Zeit, sich zur Ruhe zu betten. Und so verschwanden die Reisenden für lange Zeit und wurden vergessen.

Da war die Stunde des Dunkel gekommen. Alpträume, Wut, Aggression und Angst waren seine Nahrung, Krieg und Grausamkeiten seine Vorboten. Allerlei Gezücht, das nur den finstersten Gedanken des noch immer jungen menschlichen Geistes entsprang, war die Armee des Dunkel.



Das Dunkel an sich war jedoch nicht homogen. Es gab nicht ein Dunkel, es gab viele. Die Dunklen, Wesen geschaffen aus allem, was böse ist. Üble Gedanken, üble Taten, üble Absichten, all das erschuf die Dunklen, die sich davon nährten.

Und die Dunklen, die wir heute als Dämonen kennen, lernten schnell, daß sie sich am schnellsten an der heißen Flamme des Hasses nähren konnten. Hass brennt den menschlichen Geist aus, doch bis es soweit ist, haben die Dunklen sich bereits satt getrunken.

Und so war den Dunklen jedes Mittel Recht, Zwietracht, Streit und Krieg zu sähen. Aber nicht allen, denn einige der Dunklen entdeckten einen anderen Pfad.

Sie stellten fest, daß sie sich viel reichhaltiger und sättigender nähren konnten, wenn sie das Gute im Menschen förderten. Seine Talente und Begabungen und auch seine Bereitschaft, positiv zu denken und zu handeln. Die ersten Engel waren geboren.

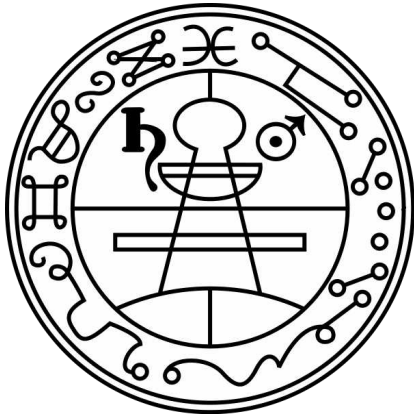
Unter beiden Gruppierungen der Dunklen gab es einige, die mächtiger waren, als der Rest. Die Dunklen, die sich den bösen Gedanken, den üblen Taten und der Zerstörung verschrieben hatten wurden von Azazel angeführt, der ein Schreckensregime führte.

Diejenigen unter den Dunklen, die sich dem Guten und der Förderung von Harmonie und Frieden verschrieben hatten, leitete Zebaot. Ein ewiger Kampf zwischen Zebaot und Azazel, zwischen gut und böse, zwischen Himmel und Hölle enzbrannte. Doch nicht etwa direkt, nur durch Einfluß auf die Menschen wurde und wird dieser Krieg noch heute geführt.

Vor 3000 Jahren

Der Krieg der Dunklen nahm eine neue Wendung: Das durch die Engel inspirierte jüdische Reich, das unter David und Salomon seine Blütezeit erlebte, ging dem Ende entgegen.

Zuviel Einflüsterungen der Dämonen gingen auch an Salomon nicht spurlos vorbei, Vielweiberei und Maßlosigkeit bestimmten die letzten Jahre seiner Herrschaft. Die Teilung des Reiches in Judäa und Israel stellt das Ende dieser ersten Hochzeit der Engel dar. Der Krieg war wieder völlig offen.



Unbemerkt von Engeln und Dämonen waren die Reisenden wieder erwacht. Doch das Land, das sie einst zu formen geholfen hatte, war nicht mehr ihres, stattdessen hatten Engel und Dämonen es zu ihrem Schlachtfeld erkoren.

Also suchten die Reisenden ein neues Dimizil. Zwei von ihnen gründeten eine Stadt, von der später noch viel zu hören sein würde. Ein paar wenige nahmen weite Strecken auf sich und verließen die Region, in der sie einst strandeten, gänzlich. Ihre Spuren verlieren sich im im Nebel der Geschichte.

Die meisten Reisenden zog es zu den Hellenen, die gerade ihr volles geistiges Potenzial entwickelt hatten. Die Reisenden waren fasziniert von den neuen Weltanschauungen und Denkweisen, die dort entwickelt und gepflegt wurden und mit Freuden inspirierten sie die großen Philosophen des antiken Griechenland.

Vor 2500 Jahren

Rom, die von zwei Reisenden gegründete Stadt am Tiber, stieg langsam aber sicher auf. Doch die Stadt hatte die Kraft ihrer Gründer verschlungen, die Reisenden hatten sich zuviel zugemutet. Und so legten sie sich erneut zur Ruhe, ohne ihr Werk vollenden zu können.

Rom hatte alle Anlagen zu einer großen Stadt und man nutzte sie. Doch fehlte die lenkende Hand der Reisenden, etwas wirklich dauerhaftes zu erschaffen. Und so zehrte Rom einige Jahrhunderte von seinen Wurzeln, bevor die Kraft der Reisenden endgültig ausgeblutet war.



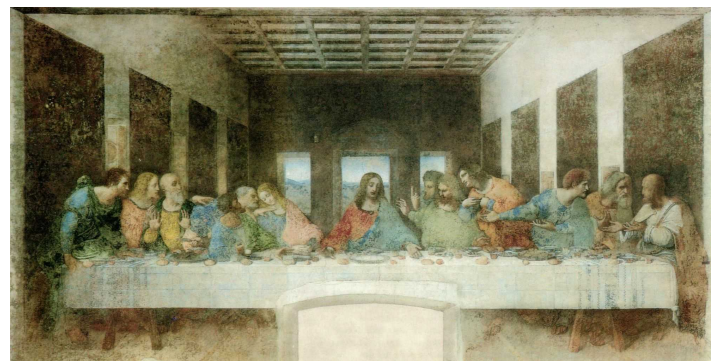
Vor 2000 Jahren

Jeder weiß, was vor 2000 Jahren geschah. Jesus Christus, der Sohn Gottes, erblickte das Licht der Welt. Der große Schamane der Engel, der Prophet, der das Christentum begründen sollte. Die Bedrohung, die von ihm ausging, erkannten auch die Dämonen, deshalb ließen sie nichts unversucht, Jesus zu beseitigen.

Das war nicht ganz so einfach, da es sich diesmal um einen besonderen Fall handelte. Den Fall eines besonders gütigen und gutherzigen Menschen, der unter dem Schutz der Engel stand. Sein Weg war vorgezeichnet und die Engel hatten nicht vor, die Dämonen ein weiteres Mal triumphieren zu lassen.

Christus beeindruckte die Menschen mit seinen Lehren und bewegte sie, weniger ihren dunklen Gedanken zu huldigen, als vielmehr zu versuchen, ihre Tugenden zu stärken. Auf dem Höhepunkt seines Schaffens starb er den Märtyrertod und versetzte den Dunklen damit einen empfindlichen Tiefschlag.

Seine Lehren sollten die Engel nachhaltig stärken und die Dämonen in die Randbereiche der menschlichen Gesellschaft verbannen. Die Dämonen wussten, daß sie nun umso härter zurück schlagen mussten.



Vor 1500 Jahren

Das zunächst schleichende und nun immer offensichtlicher nahende Ende des römischen Reiches weckte auch die Reisenden, denn sie konnten spüren, daß ihre Stadt dem Untergang geweiht war.

Doch als sie erwachten, plagte sie ein Hunger, den sie nie zuvor verspürt hatten. Die Römer waren degeneriert, ihr Blut enthielt nur noch wenig Geist und sie waren nicht bereit, die Reisenden zu nähren.

Wut regte sich in den Reisenden, von Hunger und Enttäuschung genährt. Und sie gerieten so sehr in Rage, daß sie wahllos über Menschen herfielen und ihnen ihr Blut und ihren Geist raubten.

Doch den Hunger sollte auch das nicht mehr stillen, die Wut und der unerträgliche Hunger sollten von nun an der ständige Begleiter der beiden Römer sein. Die ersten Vampire, wie wir sie heute kennen, die ersten Vampire der neuen Ordnung waren geboren.



Anderorts hatten die Engel einen weiteren Streiter gefunden, der nicht ganz so gütig und nicht ganz so untadelig war, jedoch ihrem Plan, das Christentum zu verbreiten, gern dienlich war: Karl der Große.

Das fränkische Reich breitete sich aus und verbreitete dabei den christlichen Glauben. Die Dämonen, immer und immer mehr in die Ecke gedrängt, waren in Zugzwang und entschieden sich aus der Verzweiflung heraus, die Tore der Hölle zu öffnen und allerlei Gezucht auf die Welt der Menschen loszulassen.

Und so kam es, daß wir uns noch heute mit Gespenstern, Schatten, Wiedergängern, Werwölfen und allen möglichen Dämonen herumschlagen müssen, die die Hölle damals verließen.

Vor 1000 Jahren

Das finstere Mittelalter brachte die Blütezeit einer weiteren Spezies, die die Menschen plagen sollte: Die Feen, Halbwesen aus einer anderen Dimension und die mit ihnen verwandten Elementargeister erwachten aus ihrem jahrtausende währenden Schlaf und erkannten, welch nette Beute die Menschen geworden waren.

Angetrieben durch Aberglauben und im Schutze der Höllenplage vermehrten sich die Feen sprunghaft und brachten tausende Wechselbälger unter die Menschen.



Vor 500 Jahren

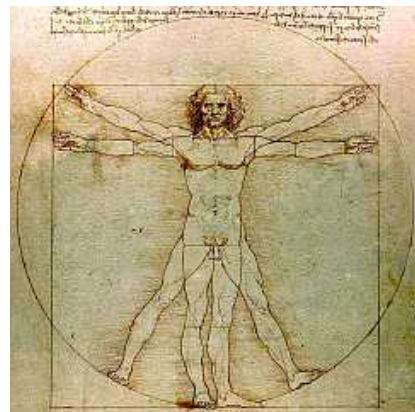
Die Vampire der alten Ordnung waren müde geworden und viele verfielen dem Lockruf der neuen Ordnung. Sie begannen, wahllos von den Menschen zu trinken und sie dabei zu töten. Und sie begannen, sich Abkömmlinge zu erschaffen.

Die frühen Führer der Vampire der neuen Ordnung waren Vlad Tepes und Jure Grando, die einen Krieg gegen jeden Vampir der alten Ordnung erklärten, der sich dem neuen Weg nicht anschließen wollten.

Die Reisenden waren endgültig in zwei Lager gespalten und schon sehr bald war klar, wer den Kampf gewinnen würde. Der Rücksichtslosigkeit, mit der Tepes und Grando ihre Ziele verfolgten, waren die Vampire der alten Ordnung nicht gewachsen.

Den wenigen verbliebenen Reisenden, die sich dem neuen Weg nicht angeschlossen hatten, blieb nichts weiter übrig, als sich zurück zu ziehen und zu verbergen, wollten sie nicht den gierigen Zähnen der Vampire der neuen Ordnung zum Opfer fallen.

Doch mit dem Verrat an den Reisenden beschrifteten die Vampire einen Weg, der einen Fluch für sie bereit hielt: Sie sollten nie wieder das Licht des Tages erblicken.



Das 16. Jahrhundert

Das 16. Jahrhundert brachte das Ende des Krieges zwischen Vampiren alter und neuer Ordnung. Leonardo Da Vinci, einer der letzten Zöglinge der Reisenden und begabtester Verteidiger der alten Wege, starb im respektablen Alter von 67 Jahren.

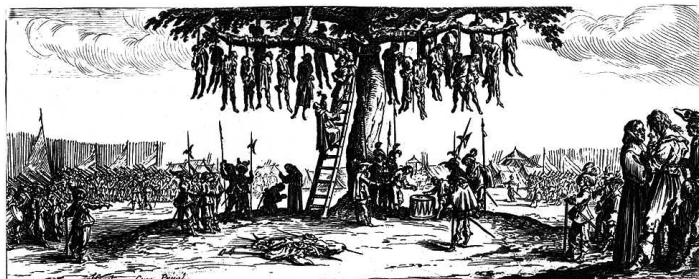
Niccolò Machiavelli, ebenfalls ein Zögling der Reisenden, wurde diskreditiert und schließlich Opfer Tepes'. Gerüchteweise soll er noch heute seinen Dienst für den Fürsten des neuen Weges versehen.



Ein anderer Krieg entflammte erneut, nach Jahrhunderten der Intrigen war es den Dämonen gelungen, die Kirche auszuhöhlen, zu unterwandern und auf dunkle Pfade zu führen. Nun wollten sie Martin Luther dazu benutzen, die Kirche zu spalten und ihrem Untergang zu weihen.

Anfänglich ging der Plan auch auf, bis Luther bemerkte, welch schändliches Spiel mit ihm getrieben wurde. Aus dem unwissenden Werkzeug wurde ein Kämpfer gegen die dämonischen Pläne.

Ohne die Hilfe der Engel, die ihm mehrfach mit Eingebungen zur Seite standen, wäre er freilich recht früh den Schergen der Dämonen zum Opfer gefallen, doch so gelang es ihm eins ums andere Mal, den Klauen der Feinde, weltliche wie höllische, zu entgehen.



Mais, le Diable infame a perdu Comme foudre malheureux a été ombre tendue
Monstrueux bien que le crime horrible et noir a engendré Et que, ôh! le Destin des hommes vicieux !
Elle, malgré instrument de honte et de vengeance D'effrayer tout au bord de la fosse des Cieux.

Das 17. Jahrhundert

Doch auch Luther zum Trotz gelang es Azazel und den Dämonen, Zwietracht in Reihen der Christen zu sähen. Splittergruppen bildeten sich, Kriege wurden ausgetragen, man versuchte, jedem den eigenen Glauben mit dem Knüppel einzuprügeln.

Der Plan, der im Dreißigjährigen Krieg und dem englischen Bürgerkrieg gipfelte, wäre vielleicht aufgegangen, wenn den Dämonen nicht ausgerechnet die Vampire der neuen Ordnung in die Quere gekommen wären, die die Türken gegen Wien führten und die Christen so geradezu zum Schulterschluß zwangen.



Das 18. Jahrhundert

Von den Jahrtausende währenden Kriegen ausgezehrt, war das 18. Jahrhundert eine Zeit des relativen Friedens, zumindest im Ränkespiel der Vampire, Engel und Dämonen. Die Zeit der Aufklärung schadete auch den Feen, die sich durch den rückläufigen Aberglauben geschwächt sahen, jedoch zu spät aufbegehrten, um ihre Macht in unserer Welt zu sichern. Sie zogen sich in ihre Dimension zurück und sammelten sich, um zurück zu schlagen, wenn ihre Zeit gekommen war.



Die Menschen hingegen kamen nicht zur Ruhe, nur waren es diesmal keine höheren Mächte, die eingriffen und sie zu ihren Marionetten machten. Stattdessen stellten sie ihre eigene Ordnung in Frage und zwangen viele althergebrachte Bräuche in die Knie.



Das 19. Jahrhundert

Das 19. Jahrhundert brachte die Romantik und mit dieser Rückbesinnung auf Gefühle und Verklärung des Mittelalters auch die große Stunde der Feen: Mehr und mehr von ihnen brachen in unsere Welt durch und setzten sich hier fest. Auch wenn es ihnen noch an Macht fehlte, konnten sie doch im geheimen beginnen, dem Aberglauben zu neuer Stärke zu verhelfen.

Gleichzeitig tun sich neue Bedrohungen auf: Die Industrialisierung fordert ihre Opfer, deren Geist nicht zur Ruhe kommt. Reisen werden schneller und mit dem kulturellen Austausch gelangen auch Entitäten nach Europa, die hier bislang unbekannt waren.

Der rege Sklavenhandel und seine tausenden Opfer trugen ebenfalls dazu bei, unruhige Geister zu wecken, die losgelöst von ihrer sterblichen Hülle für Unbill sorgten.

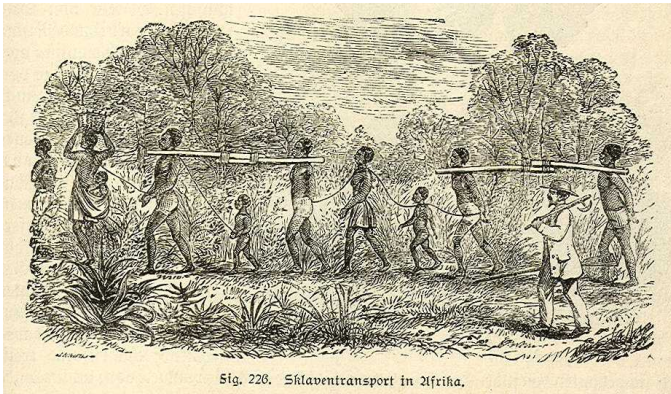
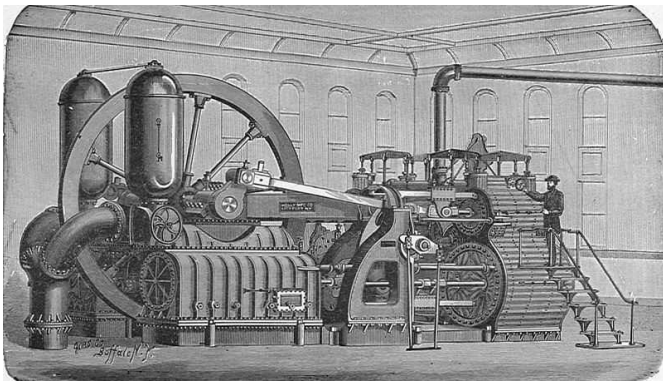


Fig. 226. Sklaventransport in Afrika.

Die Dämonen und Engel waren von der Entwicklung völlig überfordert. Die Menschen hatten sich anderen Dingen zugewandt, auch wenn sich die meisten weiterhin als Christen bezeichneten, hatten sie doch den Glauben verloren.

Vlad Tepes und die Vampire der neuen Ordnung erstarkten ebenfalls wieder, rechtzeitig hatten sie die Zeichen der Zeit erkannt und sich in den Zentren der Industrie festgesetzt. Doch auch sie waren müde geworden und verstrickten sich immer mehr in Ränkespiele und Händel untereinander, da der äußere Feind, die Vampire der alten Ordnung, endgültig besiegt schienen.



Einer dieser Vampire der alten Ordnung hingegen war gewillt, die Ablenkung zu nutzen, um eine neue Streitmacht zu erschaffen. Er inspirierte den schweizer Naturwissenschaftler Viktor Frankenstein, doch dessen Schöpfung war nicht so ganz das, was sich der Reisende erhofft hatte.

Der erste Weltkrieg

Der erste Weltkrieg und der inflationäre Gebrauch von Kampfgasen erschufen mehr Gespenster und Schatten, als jemals irgendetwas zuvor. Noch immer gelingt es nur den willensstärksten Medien, sich Verdun oder den Schauplätzen des Grabenkrieges zu nähern, denn die Toten schreien noch immer in Todesangst.

Der zweite Weltkrieg

Der erste Weltkrieg mag schlimm gewesen sein, doch er wurde vom zweiten um Längen übertroffen. Der Holocaust, die Atombomben, Gräueltaten aller Kriegsparteien – die Grausamkeiten, zu denen die Menschen in diesem Krieg fähig waren, ließen sogar die Vampire der neuen Ordnung erschauern.

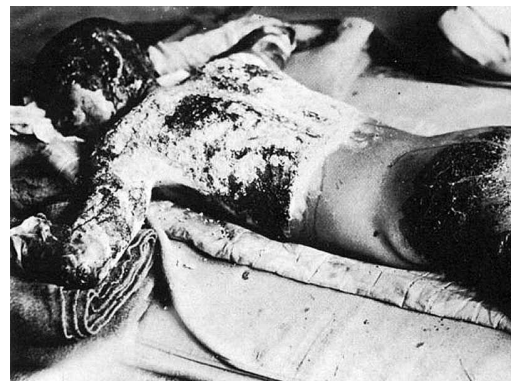
Manche von ihnen waren stark genug, das Grauen zu ertragen, viele jedoch nicht. Sie verfielen dem Wahnsinn, dem allmächtigen Chaos, das von nun an ihre Gedanken verwirbelte: Die Vampire des allmächtigen Chaos waren aus Wahn geboren.



Der zweite Weltkrieg war auch das Ende der himmlischen Heerscharen, die allermeisten Engel opferten sich, um die Geister der Getöteten zur Ruhe zu betten. Hätten sie es nicht getan, wir hätten heute eine von Gespenstern überfüllte Welt.

Nur vier Engel sind übrig, um Zebaoths Kampf gegen die Dämonen fortzuführen, doch es sind die mächtigsten unter ihnen: Michael, Gabriel, Raphael und Uriel. Ihre Stärke verhinderte den endgültigen Sieg der Dämonen.

Die Dämonen hingegen waren selbst erstaunt, wie grausam Menschen aus kühler Berechnung zu sein im Stande waren. Manche brüsteten sich, ihre Saat sei aufgegangen, doch den meisten blieb nichts, als mit offenem Mund zuzusehen, wie sich die Menschen als dämonischer erwiesen.



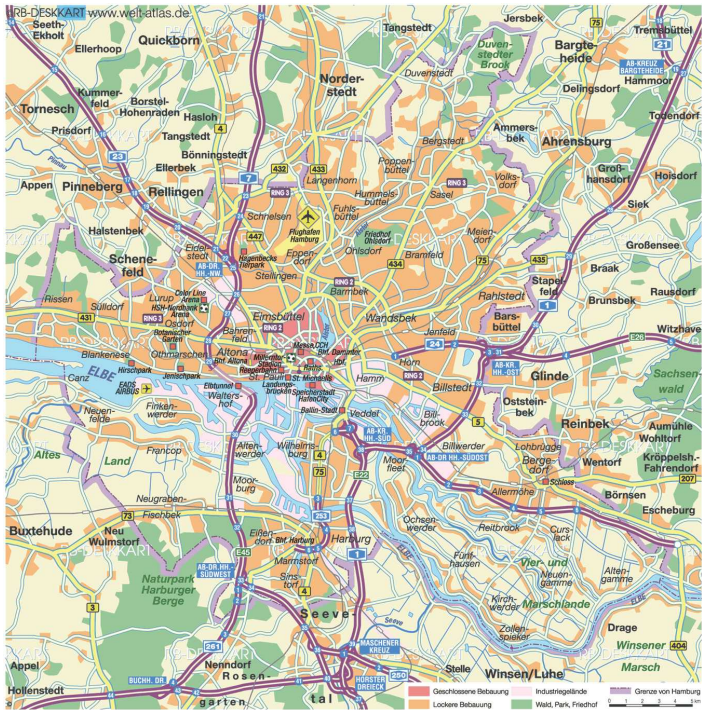
Der zweite Weltkrieg markiert einen Wendepunkt, denn keines der Wesen, das die Menschen jahrtausendlang als Spielzeug betrachtet hatte, konnte die erwachte Angst vor den Menschen verleugnen...

Hamburg



Hamburg

So manch einer mag sich wundern, warum das Dezernat 73/14 seinen Sitz ausgerechnet in Hamburg hat. Doch die Erklärung ist verhältnismäßig einfach: Nicht nur auf unsere Erde beschränkt gilt Hamburg mit seinem Hafen als Tor zur Welt.



Das Bundeskriminalamt

Auch das Bundeskriminalamt musste der aufkommenden Flut übernatürlicher Wesen Rechnung zollen und so war es nur eine Frage der Zeit, bis eine Abteilung aus der Taufe gehoben wurde, die sich mit übernatürlichen Phänomenen beschäftigt.

Die Beamten der anderen Abteilungen und Dezernate des BKA stehen den Ermittlern relativ kühl, neutral oder sogar leicht ablehnend gegenüber stehen. Es gibt viel Mißtrauen aufgrund der isolierten Lage des Dezernats sowohl regional als auch organisatorisch.

Außerdem kreisen im BKA viele Gerüchte darüber, womit sich das Dezernat beschäftigt, die das Dezernat und seine Mitarbeiter entweder ins Lächerliche ziehen, ins halbseidene Milieu abschieben oder geradezu paranoide Verschwörungstheorien heraufbeschwören.



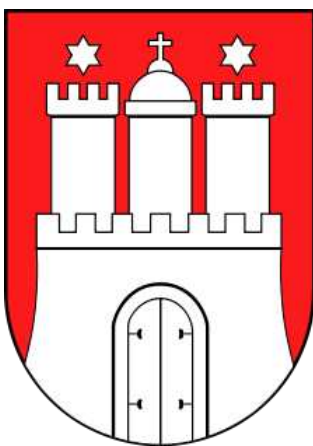
Bundeskriminalamt

BKA 73/14

Das Dezernat

Das Dezernat liegt in Hamburg, fernab der BKA-Hochburgen Wiesbaden und Berlin. Diese besondere Lage abseits der Zentren der BKA-Oberen verschafft Dr.Schlolaut genug Freiraum für die Extratouren der Ermittler.

Die ersten gemeldeten Kontakte zu Außerirdischen auf deutschem Boden fanden 1953 in Hamburg statt. Auch helfen der Hamburger Hafen und vor allem der Freihafen vielen übernatürlichen Wesen dabei, aus aller Herren Länder unbemerkt in Europa anzulanden.



Das führt dazu, daß die übernatürliche Population in der Hansestadt ungewöhnlich hoch und auch das Aufkommen übernatürlicher „Durchreisender“ höher als in den meisten anderen Städten Europas ist.

Die Bürocontainer des Dezernats stehen relativ zentral in einer Baulücke. Ein Container dient als Empfangsraum, die beiden Ermittlungsgruppen besetzen jeweils einen Container, Andreas Meller und seine Waffen- und Ausrüstungskammer ebenfalls.

Ein Container ist Andrea Heisenberg und der Asservatenkammer vorbehalten, einen nutzt Dr.Schlolaut für sich. Peter Schmidt hat ebenfalls einen Container für sich. Zwei Container stehen der Kriminaltechnik zur Verfügung, einer ist sozusagen Verbindungsraum und enthält die einzigen beiden Rechner des Dezernats, die über einen Internetzugang verfügen.

Die Container sind besser abgeschirmt, als man vermuten würde, ein Ergebnis der Forschungen Hilgendorffs. Mobiltelefone erreichen kein Netz, einzig die Diensthandys funktionieren im Container. Das Rechnernetzwerk ist sicher vor äußerem Zugriff.

Geschichte

Das Dezernat hat seine Wurzeln in den Forschungen Prof. Hilgendorffs in den 20er Jahren. Damals stellte er fest, daß Wesen existieren, die über weitaus größere Kräfte verfügen, als normale Menschen.

Erst Jahre später, gegen Ende der 70er Jahre stießen die beiden Freunde Konrad Schlolaut und Peter Schmidt auf Hilgendorff und entschlossen sich, gemeinsam mit Hilgendorff und Schmidts damaliger Frau Renate Heisenberg-Schmidt das Dezernat 73/14 zu etablieren.

Scholaut, dessen Frau wenige Wochen zuvor auf mysteriöse Weise verschwunden war, hatte die nötigen Kontakte nach oben, um die Abteilung aus dem Boden zu stampfen, Schmidt die übernatürlich Begabung, Heisenberg das Organisationstalent und Hilgendorff das Wissen.



Das Ansehen des Dezernats, über dessen Aufgaben innerhalb des BKA fast zwei Jahrzehnte zumeist nur gemunkelt wurde, war nie besonders gut. Seit jedoch durchsickerte, wofür das Dezernat gegründet wurde, ernten Schlolaut & Co. von den meisten Beamten eher Hohn und Spott, als Respekt.



Schon bald wurde das Dezernat hinter vorgehaltener Hand allgemein nur Freakshow genannt. Doch allen Widerständen zum Trotz gelingt es Dr.Scholaut noch heute, die Truppe durch die schwierigen Fahrwasser aus übernatürlichen Ermittlungen, politischen Intrigen innerhalb des BKA und gewichtigen Feinden im In- und Ausland zu manövrieren.

Geheimnisse

Der Server des Dezernats und die Leichenhalle befinden sich unter den Containern und sind nur über die Asservatenkammer erreichbar. Außerdem sind nur die Dezernatsleitung und Andreas Meller über die Existenz dieses Geheimkellers informiert.



Noch immer steht das Dezernat unter strenger Beobachtung der BKA-Oberen, doch bislang konnte Schlolaut noch jede Bedrohung mit Geschick und eingeforderten Gefallen abwenden. Neben Gefallen hat er im Lauf der Jahre eine Menge delikater Informationen angesammelt, die sich auch als Druckmittel einsetzen lassen würden, sollte es jemals hart auf hart gehen. Nicht, daß er davon bislang Gebrauch gemacht hätte.



Das Dezernat ist der Sicherungsgruppe (BKA Abteilung SG) unterstellt, da diese über ein Budget verfügt, das nicht detailliert abgerechnet werden muß. Auf diese Weise lassen sich verschiedene Anschaffungen tätigen, die nicht in den Büchern auftauchen. Außerdem ist Schlolaut gut mit dem Leiter der Sicherungsgruppe befreundet, was natürlich den Argwohn der Abteilung SO, der Ermittlungsdezernate üblicherweise untergeordnet sind, hervorruft. Nur zu gern wüsste man, was im Dezernat 73/14 genau vorgeht, nur zu gern würde man Schlolaut & Co. kontrollieren.

Die Kollegen

*Kriminaloberrat
Dr. Konrad Schlolaut*

Dr. Konrad Schlolaut ist die Spinne im Netz. Er hat viele einflußreiche Freunde und kennt reichlich Leute, die ihm noch einen Gefallen schulden. Das Dezer-nat ist seine Herzensangelegenheit.

Nachdem seine Frau unter bislang ungeklärten Um-ständen verschwand, machte er es sich zur Lebens-aufgabe, ihr Verschwinden zu untersuchen und ande-ren ein ähnliches Schicksal zu ersparen.

Schlolaut ist derjenige, der die neuen Ermittler ins Team holt. Und das Schema ist immer gleich: Der entsprechende Beamte erwähnt in seinem Bericht einen (für Schlolaut) erkennbar übernatürlichen Vor-gang und wird für die Freakshow requiriert. Egal, ob derjenige gern zum Dezer-nat 73/14 kommt oder nicht, seine Beobachtungen führen ihn zu Schlolaut und seinem Team.



*Kriminalhauptkommissar
Dr. Jan Barkmeister*

Dr. Jan Barkmeister stieß vor etwa acht Jahren zum Dezer-nat und ist neben den Gründungsmitgliedern vermutlich der einzige, der aus Eigeninitiative in der Freakshow gelandet ist. Nachdem er eine unangenehme Begegnung mit etwas hatte, das er sich nicht erklären konnte, wandte er sich an Schlolaut und ge-meinsam gelang es ihnen, einen Rachegeist zur Stre-cke zu bringen.

Barkmeister gehört wohl zu den zehn intelligentesten Menschen Europas und ist ein wahres Multitalent. Es gibt kaum ein Gebiet, auf dem er völlig ungebildet ist, darüber hinaus ist er extrem gut darin, Recherchen zu betreiben. Und das ist auch das, was er die meiste Zeit des Tages tut, sofern er nicht im Labor aktiv ist.

*Kriminalrat
Prof. Dr. Ernst Hilgendorff*

Prof. Ernst Hilgendorff ist das Urgestein des Dezer-nats. Er wirkt wie ein jung gebliebener Mittsiebziger, ist aber in Folge einiger Selbstversuche Ende der Zwanziger Jahre bereits über 150 Jahre alt. Allerdings würden weder Schlolaut noch Schmidt jemals irgend-wem anvertrauen, daß Hilgendorff seit ihrer ersten Begegnung nicht einen Tag gealtert ist.



Hilgendorff ist selten zu sprechen, er ist der Forscher im Hintergrund. Seine sozialen Umgangsformen sind so antiquiert, daß sie sein wahres Alter möglicher-weise verraten könnten, daher neigt er dazu, den Kontakt zu anderen Personen als Schlolaut, Schmidt und Barkmeister, dem er mittlerweile ebenfalls vertraut, zu meiden.

Einen nicht unerheblichen Teil seines Wissens um übernatürliche Begebenheiten hat Hilgendorff im zweiten Weltkrieg als Teil einer Organisation namens Arrowhead Foundation gesammelt, allerdings erin-ert er sich daran bestenfalls noch lückenhaft, da Ar-rowhead nach seinem Ausscheiden versuchte, seine Erinnerungen zu manipulieren. Seit den 50ern arbei-tet Hilgendorff daran, sein Gedächtnis wiederherzu-stellen.



*Kriminaloberkommissar
Peter Schmidt*

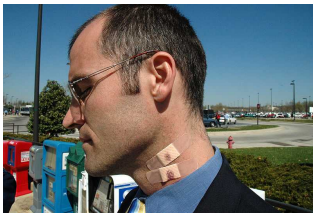
Peter Schmidt ist hypersensorisch. Und das nicht nur im üblichen Rahmen, seine Sinne sind weitaus ausge-prägter. Er kann das Übernatürliche riechen, er kann Lügen schmecken, er kann das Gras wachsen hören – das ist auch der Grund, warum er die meiste Zeit in seinem Container verbringt, in dem er sich von nahe-zu allen sensorischen Maßnahmen abschirmen kann. Während dieser Zeit beschäftigt er sich mit Forschun-gen über Magie, mystische Kräfte und das Wissen der Hexen. Er hatte bereits eine Begegnung mit einem Vampir der alten Ordnung, allerdings ist ihm das nicht bewußt.

Andrea Heisenberg

Andrea Heisenberg ist die Tochter von Renate Heisenberg, Ex-Frau Schmidts und erster Assistentin Schlolauts bei Einführung des Dezernats. Sie hat ihre Aufgabe also sozusagen von ihrer Mutter geerbt, die mittlerweile im Ruhestand ist. Andrea verwahrt die Asservaten und organisiert den kompletten Büroablauf. Als Tochter von Peter Schmidt hat sie Teile seiner Begabung geerbt, ihre Sinne sind allerdings auf „natürliche“ Wahrnehmung begrenzt. Die Verwandtschaft der beiden wird im Dezernat nicht erwähnt, auch wenn neben Schmidt, Schlolaut und Hilgendorff auch Meller davon weiß.

Andreas Meller

Andreas Meller hat viele Kontakte in militärischen und zwielichtigen Organisationen. Er kann wirklich fast alles besorgen, spricht sich jedoch bei illegalen Stücken mit Schlolaut ab. Außerdem ist er der Cleaner der Abteilung und sehr begabt darin, Dinge und Spuren verschwinden zu lassen, sollte dies nötig sein. Bei Personen hört der Spaß allerdings auch für ihn auf.



*Kriminalinspektor
Dr. Alexander Schmiedert*

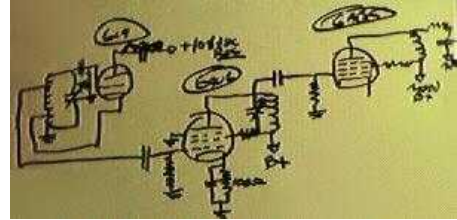
Dr. Alexander Schmiedert war früher fester Bestandteil des Dezernats. Als katholischer Theologe und Seelsorger war es seine Aufgabe, Hilfestellung in Glaubensfragen zu geben und offenes Ohr für die Probleme der Beamten zu haben. Während eines Einsatzes gegen einen Vampir der neuen Ordnung wurde sein Glaube an die katholischen Lehren in seinen Grundfesten erschüttert, weshalb er nicht nur das Dezernat verließ, sondern auch die Katholische Kirche. Seitdem ist er als ökumenischer Seelsorger tätig, der dem Team weiterhin als theologischer Berater zur Verfügung steht.

*Dr. Simone Koopmann
Dr. Christine Koopman*

Dr. Simone und Dr. Christine Koopmann sind hyperaktive Zwillinge, die mit drei Stunden Schlaf am Tag auskommen. Sie teilen sich die kriminaltechnischen Tagesaufgaben und assistieren Hilgendorff gelegentlich im Labor. Sie sichern Spuren, erstellen Laborbefunde und sezieren, was an Leichen so reinkommt. Eine von ihnen ist immer im Dienst, zu jeder Tages- und Nachtzeit.

*Kriminalkommissar
Karl-Heinz Fux*

Karl-Heinz Fux ist Verschwörungstheoretiker und glaubt an mystische Mächte. Er ist mit dem Sinn für Übernatürliches gesegnet, was ihm im Ermittlungsalltag oftmals sehr hilft. Er besitzt eine gute Kombinationsgabe und verfügt über ein großes (Halb-)Wissen in übernatürlichen Dingen, sowie zuverlässige Kontakte in die okkulte Szene.



*Kriminalkommissar
Martin Krüger*

Martin Krüger ist oftmals impulsiv und aus Stolz heraus manchmal sehr unwirsch. Er ist immer dann zur Stelle, wenn es handfest zur Sache geht, er würde für jedes Mitglied seines Teams das Leben geben. Allerdings ist er kampferfahren genug, daß dieser Fall eher nicht eintreffen wird. Krüger spürt die Gefahr und reagiert akkurat und konsequent.

*Kriminalkommissar
Louis von Scherbeck*

Louis von Scherbeck ist das jüngste Mitglied des Dezernats und sehr gut im Umgang mit Computern. Und das ist die Untertreibung des Jahres, die meisten professionellen Programmierer könnten sich von diesem passionierten Hacker noch eine Scheibe abschneiden. Von Scherbeck verehrt Fux wegen dessen großer Erfahrung, auch wenn er nicht einmal die Hälfte von dem versteht, was Fux über Verschwörungen, Geister und Monster von sich gibt.

*Kriminalkommissarin
Melanie Grünendeich*

Melanie Grünendeich stammt aus gleichnamigem Ort an der Elbe, in dem ihre Mutter auch weiterhin einen kleinen Reiterhof betreibt. Grünendeich ist Kampfsportexpertin und Leichtathletin, allerdings durch ihre zurückhaltende und zögerlich wirkende Art das Nesthäkchen im Team.



Freund und Feind

Übersicht

Natürlich gibt es jede Menge Bedrohungen für diejenigen, die sich mit übernatürlichen Wesen, Vorkommnissen und Verbrechen beschäftigen. Ob das nun die Wesen selbst sind, die gern im Verborgenen bleiben würden, oder konkurrierende Behörden oder Organisationen, die sich das Wissen und die Fähigkeiten übernatürlicher Entitäten zu Nutze machen wollen.

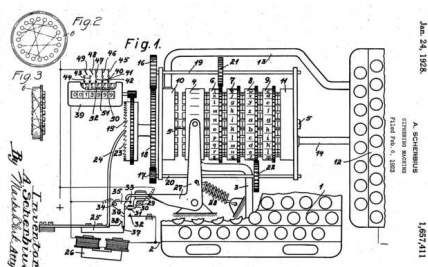


Generell kann man sagen, daß die Zahl der Freunde deutlich geringer ist, als die Zahl der Feinde. Natürlich wissen viele übernatürliche Wesen gar nicht, daß ihnen eine Abteilung des BKA auf den Fersen ist, aber in dem Moment, in dem sie es herausfinden, setzen sie die Ermittler des Dezernats 73/14 in den allermeisten Fällen auf ihre persönliche Abschußliste. Manche mögen fliehen, die meisten jedoch werden eher versuchen, ihr Revier zu verteidigen, weil sie die Ermittler als Eindringlinge sehen, die es zu vernichten gilt.

Freunde

Wie erwähnt, der Kreis der Freunde ist klein. Das mag auch daran liegen, daß sich das BKA im Kreis der Monsterjäger noch keinen Namen gemacht hat, so daß die alten, traditionellen Monsterjäger-Zirkel einer Zusammenarbeit meist eher skeptisch gegenüber stehen.

Traditionalisten vergleichen das BKA und seine Beamten gern mit Kindern, die gerade erst laufen lernen. Und Kindern im Krabbelalter würde man ja auch keine Flinte in die Hand drücken um sie auf ein Nashorn loszujagen...



Es gibt mehrere Geheimdienste, die das BKA unauffällig unterstützen, allerdings auch aus gesundem Eigeninteresse. Der Bundesnachrichtendienst erhofft sich eine Arbeitserleichterung im Inland, um sich im Ausland auf die Beschaffung übernatürlicher Technologien konzentrieren zu können.

Der französische DGSE, der polnische AW und der tschechische USZI spielen dem BKA ebenfalls unauffällig in die Hände, um Bedrohungen, die über Hamburg nach Europa kommen, bereits auf deutschem Boden einzugrenzen. Allerdings hätte wohl kaum ein ausländischer Geheimdienst Skrupel, nützliche Neuankömmlinge vor der Nase der Beamten des Dezernats 73/14 weg zu schnappen, wenn sie ihrer habhaft werden können.



Feinde

Die größten Feinde des Dezernats sind vermutlich mehrere mächtige übernatürliche Entitäten, die Hamburg als Zuhause betrachten. Sie versuchen zwar, ein flaches Profil zu wahren und dem Dezernat gar nicht erst aufzufallen, allerdings würden sie eher kämpfen, als ihre Heimat zu verlassen.

Auch befinden sich unter der Stadt mehrere Nekropolen einer längst vergessenen Kultur, die durch mächtige Steine verschlossen sind. Sollte eine der Nekropolen geöffnet werden, dürfte die Nacht über Hamburg hereinbrechen.

Und noch ein mächtiger Feind treibt sich gern in der Hansestadt herum, die von der NSA kontrollierte Arrowhead Foundation unterhält einen festen Stützpunkt in Hamburg.

Zwar sind die meisten Arrowhead-Kräfte in einer unterirdischen Forschungsanlage im Dreiländereck Deutschland – Österreich – Tschechien in Oberseiberg gebündelt, doch das hindert die Foundation nicht daran, dem Dezernat nachhaltig in die Quere zu kommen.

Regeln

Neue Regel: Geistige Gesundheit

Die Geistige Gesundheit eines Charakters spiegelt seine mentale Verfassung wider. Je geringer der Wert seiner geistigen Gesundheit, desto näher kommt der Charakter psychischen Problemen: Nervenzusammenbrüche, Psychosen, Neurosen, Phobien.

Wie stark die mentale Stabilität eines Charakters gefordert ist, ergibt sich aus der Bösartigkeit dessen, was er erdulden oder beobachten muß. Hier gibt es verschiedene Kategorien:

Diabolisch (z.B. einen bestialischen Massenmord beobachten müssen, einer ultimativen Entität bzw. einem Gott begegnen): Um in einer solchen Situation keinen geistigen Schaden zu nehmen, ist ein *Mumm-Wurf* mit einem Mindestwurf von 12 nötig. Bei einem Fehlschlag sinkt die Geistige Gesundheit um W12 Punkte.

Dämonisch (z.B. den Tatort eines bestialischen Massenmordes finden, einer hochgestellten übernatürlichen Entität begegnen): Der MW gegen den Stress einer solchen Begegnung beträgt 10. Bei einem Fehlschlag sinkt die Geistige Gesundheit um W10 Punkte.

Monströs (z.B. einem bestialischen Mord beiwohnen, die Folter eines geliebten Menschen beobachten müssen, einer übernatürlichen Entität begegnen): Um den Stress einer solchen Begegnung abzuschütteln, ist ein Ergebnis von 8 nötig. Bei einem Fehlschlag sinkt die Geistige Gesundheit um W8 Punkte.

Grausam (z.B. hilflos einen Mord beobachten müssen, Folter erleiden, einem Monster oder normalen übernatürlichen Wesen begegnen): Hier muß ein MW von 6 erreicht werden. Bei einem Fehlschlag sinkt die Geistige Gesundheit um W6 Punkte.

Brutal (z.B. Folter beobachten, einen Mord beobachten müssen, einem niederen übernatürlichen Wesen begegnen): In einer solchen Situation ist immerhin noch ein Ergebnis von 4 nötig. Bei einem Fehlschlag sinkt die Geistige Gesundheit um W4 Punkte.

Ungewöhnlich (z.B. den Tatort eines Mordes oder Folter finden, einem verschleierten übernatürlichen Wesen begegnen): Hier wird ein Mindestwurf von 2 veranschlagt, bei einem Fehlschlag sinkt die Geistige Gesundheit um einen Punkt.

Hierbei wird bei jeder neuen Begegnung ein *Mumm-Wurf* nötig, allerdings sinkt der MW pro Begegnung mit derselben Situation oder demselben Wesen um 2 kumulativ. Daher wird empfohlen, sich entsprechende Begegnungen zu notieren.

Um eine ungefähre Vorstellung davon zu haben, was der Wert in etwa aussagt, hier eine kleine Übersicht.

Geistige Gesundheit	Zustand
81-100	Mental absolut ausgeglichen
60-80	Geistig gesund
50-59	Angegriffen, reizbar (CHA-1)
30-49	Ticks (CHA-1)
20-29	Dringend therapiebedürftig (CHA-2)
10-19	Mentales Wrack (CHA-4)
0-9	Absolut Irre

Natürlich ist es nicht nur möglich, Geistige Gesundheit zu verlieren, man kann auch Geistige Gesundheit gewinnen, dies ist durch psychologischen oder seelsorgerischen Beistand möglich. Hierzu sind jedoch längere Therapien nötig, für die der Charakter Zeit aufbringen muß. Pro Therapiemonat erholt sich die Geistige Gesundheit eines Charakters wie folgt:

Aktuelle geistige Gesundheit	Offene Therapie	Geschlossene Therapie
91-99	-	1
75-90	1	2
50-74	1	W4
30-49	1	W6
10-29	-	W8

Charaktere, die den Wert 10 in Geistiger Gesundheit unterschreiten, sind psychisch unheilbar, ihnen kann bestenfalls noch ein Wunder helfen.

Charaktere, deren Geistige Gesundheit erstmalig unter 50 fällt, entwickeln einen Tick. Jedesmal, wenn die Geistige Gesundheit weiter fällt (und sei es auch nur um einen Punkt), entwickelt der Ermittler einen weiteren Tick.

Dabei sollte man keine zu störenden Effekte heraufbeschwören, aber die Ticks sollten doch spürbar sein. Ticks lassen sich auch nicht so einfach therapieren, sollte der Charakter eine Therapie machen, so kann er pro 10 Punkte Geistiger Gesundheit, die er zurückgewinnt, einen Tick kontrollieren lernen.

Beispiele für Ticks

Nicht ohne meinen Kaffee: Der Charakter erhält auf alle aktiven Würfe (Anwendungen von Fertigkeiten, Angriffe, etc.) eine Modifikation von -1, wenn er nach dem Aufstehen noch keinen Kaffee zu sich genommen hat.

Allzeit bereit: Die Bleistifte auf dem Schreibtisch des Charakters müssen alle angespitzt sein, ansonsten kann er sich nur schwer konzentrieren und erhält -1 auf alle sozialen und intellektuellen Würfe (z.B. Anwendung von Wissen oder Einschüchterung).

Der Knopf ist auf: Sobald der Gegenüber des Charakters einen Makel an seiner Kleidung aufweist, der ungewöhnlich ist (ein fehlender Knopf, ein Knopf mittendrin auf, ein großer Fleck auf der Krawatte, etc.) erhält der Charakter -1 auf alle Wahrnehmungsproben in Gegenwart des Makels.

Sicherheit geht vor: Der Charakter muß jedesmal, wenn er in ein Fahrzeug einsteigt, alle Spiegel richtig einstellen, ansonsten wird er unsicher und erhält -1 auf alle Fahren-Proben.

Neue Regel: Scherge

Besondere Handlanger (Gegnerische Agenten, die Ermittlungsgruppe 1, der Sidekick des Superschurken) können nicht als Wildcards betrachtet werden, sie zu Statisten zu degradieren, wird ihnen allerdings auch nicht immer gerecht. Solche Charaktere werden als Schergen bezeichnet. Sie erhalten einen W4 als Schergen-Würfel (analog zum Wildcard-Würfel) und gelten erst bei der zweiten eingesteckten Wunde als ausgeschaltet.

Ausrüstung

Verfügbarkeit

Nicht alles ist immer und für jeden erhältlich. Daher ist für jedes Stück Ausrüstung eine Verfügbarkeit angegeben, die von Leicht (L) über Mittel (M) und Schwer (S) bis Unmöglich (U) gestaffelt ist.

Leicht zu beschaffende Ausrüstung kann sich jeder Beamte selbst kaufen, wenn er das möchte. Ausrüstung der mittleren Verfügbarkeitsstufe kann Andreas Meller ohne Probleme zur Verfügung stellen. Bei schwer erhältlicher Ausrüstung muß Meller Rücksprache mit Schlolaut halten.

Unmöglich zu beschaffende Ausrüstung ist natürlich nicht völlig unzugänglich, aber die Beschaffung sollte selbst in geringen Stückzahlen bestenfalls als Belohnung für spezielle Einsätze verfügbar gemacht werden.



Natürlich spiegelt die Verfügbarkeit keinesfalls die Legalität wider. Legal ist es auch für BKA-Beamte nicht, mit einer privaten Maschinenpistole oder gar noch schwereren Waffen rumzurennen.

Besondere Ausrüstung

Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
Phosphor-Munition	S	50€
Herzsucher-Bolzen	U	10000€
Kalteisen-Munition	S	50€
Salzgranate	S	100€
Silber-Munition	S	20€
Silberwaffe	S	x3

Feuer

Phosphor-Munition

In Desert Eagle (SW:GE82) und Pumpgun (SW:GE83) nutzbar.

Phosphor-Munition ist relativ schwer herzustellen, aber die Munition der Wahl gegen alle Wesen, die auf Feuer empfindlich reagieren, denn an diesen verursacht sie doppelten Schaden. Etwaige Selbstheilungskräfte solcher Wesen sind darüber hinaus für W6 Stunden nicht in der Lage, von Phosphor-Munition verursachte Wunden zu schließen.

Leider ist die Munition auch für den Nutzer nicht ganz ungefährlich, sollte er sich in zu heißen Räumen (über 44,2°C) aufhalten, besteht eine Chance von 10% (Wurf von 10 mit W10), daß die Munition sich entzündet und W4 Schaden pro im Magazin befindlicher Patrone am Nutzer verursacht.

Sollte der Nutzer selbst von Feuer (z.B. aus einem Flammenwerfer oder in einem brennenden Haus) betroffen sein, steigt die Chance einer Entzündung der Munition gar auf 70% (Wurf von 4+ mit W10), 100% sollte der Nutzer in Brand geraten.

Holz

Herzsucher-Bolzen

In Armbrust (SW:GE81) nutzbar.

Nur sehr begrenzt verfügbar

Herzsucher-Bolzen sind Relikte der Vergangenheit. Sie wurden von den ersten Vampirjägern in Zusammenarbeit mit den Hermiten der alten Tage entwickelt, um die Vampire der neuen Ordnung zu bekämpfen.



Sollte der Angriff mit einem Herzsucher-Bolzen erfolgreich sein, trifft dieser automatisch das Herz des Getroffenen. Bei Vampiren löst er denselben Effekt aus, den auch ein Pflock hätte. An allen anderen Wesen verursacht er doppelten Schaden.

Die Chance, daß der Bolzen bei Benutzung zerstört wird, beträgt 50% (Wurf von 6+ mit W10).

Kaltgeschmiedetes Eisen

Kalteisen-Munition

In allen Pistolen und Revolvern (SW:GE82) nutzbar. Kalteisen-Munition verursacht an allen Wesen, die eine besondere Verletzlichkeit gegen Kalteisen aufweisen, doppelten Schaden. Allerdings verursacht die Munition an Wesen, die keine besondere Schwäche Kalteisen gegenüber besitzen, einen um eine Würfelstufe reduzierten Schaden (z.B. werden aus 2W8 lediglich 2W6).

Salz

Salzgranate

Nur zum Werfen.

Salzgranaten funktionieren wie die Mk67 Pineapple, verursachen jedoch nur 2W4 Schaden. Allerdings wirken sie verheerend auf Wesen, die durch Salz besonders verletzlich sind, hier beträgt der Schaden 3W12.

Silber

Silber-Munition

Für alle Schußwaffen verfügbar.

Wesen, die Silber gegenüber eine besondere Verletzlichkeit aufweisen, müssen durch Silber-Munition doppelten Schaden hinnehmen. Dafür wird gegen Wesen, die Silber gegenüber nicht besonders verletzlich sind, die Würfelstufe beim Schaden um eine Kategorie gesenkt (z.B. wird aus 2W6-1 lediglich 2W4-1)




Silber-Waffen

Für alle Klingen und Stichwaffen verfügbar.
Waffengrundpreis x3

Silberne Nahkampfwaffen wurden ursprünglich entwickelt, um Werwölfen beikommen zu können, die ausschließlich durch Silber verwundbar sind. Silberne Klingen und Stichwaffen verursachen an Werwölfen normalen Schaden.

Waffen


Pistolen und Revolver

 Smith&Wesson .44: Der klassische Revolver, erhältlich mit langem oder kurzem Lauf.

 Desert Eagle .50: Die Machokanone schlechthin, aus amerikanischer oder israelischer Produktion.

 Glock 9mm: Die Glock 17 ist ein Ausbund an Zuverlässigkeit.


 Ruger .22: Schlanke Sportpistole mit langer Tradition.

 Smith&Wesson .357: Die nächste Machowumme, diesmal in der Revolver-Ausführung.

Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
<i>Pistolen und Revolver</i>		
S&W (.44)	M	350€
Desert Eagle (.50)	S	500€
Glock (9mm)	L	250€
Ruger (.22)	L	150€
S&W (.357)	M	300€
<i>Maschinenpistolen</i>		
H&K MP5 (9mm)	M	350€
Uzi (9mm)	L	300€
<i>Schrotflinten</i>		
Doppelläufige (12G)	L	150€
Pump-Action (12G)	S	500€
Streetsweeper	S	600€
<i>Gewehre</i>		
Barrett (.50)	S	1500€
<i>Granatwerfer</i>		
M79	S	1200€
<i>Sturmgewehre</i>		
AK47 (7.62)	L	350€
H&K G3 (.308)	M	400€
M16 (5.56)	S	500€
Steyr AUG	S	500€
<i>Maschinengewehre</i>		
M60 (7.62)	S	1500€
SAW (6.56)	S	1350€
<i>Archaische Schußwaffen</i>		
Bogen	L	150€
Armbrust	L	250€
<i>Nahkampfwaffen</i>		
Gummiknüppel	L	50€
Kettensäge	L	150€
Schlagring	L	25€
Schnappmesser	L	15€
Überlebensmesser	L	35€
Katana	S	2500€
Kurzschwert	M	1800€




Maschinenpistolen

 H&K MP5: Eine der zuverlässigsten und am weitesten verbreiteten Maschinenpistolen.

 Uzi 9mm: Legendäre Maschinenpistole mit Charakter... andere nennen es Macken...

Schrotflinten

Doppelläufige Schrotflinte: Das Standardmodell Marke „Bauernglück“. Auch abgesägt funktionsfähig.


 Pumpgun: Moderne Version der Schrotflinte mit Repitiermechanismus.

Streetsweeper: Südafrikanische Version der allseits beliebten Pumpgun.

Gewehre


 Barrett .50: Besonders unter Scharfschützen beliebtes Gewehr mit hoher Reichweite.

Granatwerfer


 M60: Verbreiteter amerikanischer Granatwerfer wenn Granaten mal weiter fliegen sollen, als man sie werfen kann.

Reichweite	Schaden	Feuerrate
15/30/60	3W6	1
Min.STÄ	Anmerkungen	
-	Mittlere Schablone	

Sturmgewehre

 AK47: Das weltweit meistbenutzte Sturmgewehr, auch Dank inflationärer Lizenzierung durch die UdSSR.


H&K G3: Lange Zeit beliebte Bundeswehrwaffe, mittlerweile durch das G36 abgelöst.

 M16: Das klassische amerikanische Sturmgewehr.

Steyr AUG: Österreichisches Sturmgewehr im Bullpup-Design.



Maschinengewehre

 M60 7.62: Amerikanisches Maschinengewehr Marke „Rambo's Braut“.

SAW: Die modernere Variante eines Maschinengewehrs aus belgischer Produktion.

Munition



Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
Kugel (.22 bis .32)	L	1€
Kugel (9mm bis .45)	L	2€
Kugel (.50 und Gewehre)	L	2€
Pfeil	L	10€
Bolzen	L	10€
Granate	S	75€



Sicherheitsausrüstung

Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
Lederjacke	L	50€
Ledermantel	L	100€
Splitterschutzweste	M	100€
Kevlarweste	M	250€
Kevlarweste mit Platten	M	3500€
Motorradhelm	L	100€
Stahlhelm	M	150€

Lederjacke: Ob nun Modell „Rocker“ oder Modell „Konservativ Wildleder“, die Lederjacke schützt Torso und Arme.

Ledermantel: Auch hier gibt es durchaus verschiedene Stile, nicht jeder trägt gleich ein Modell „Matrix“. Der Ledermantel bietet über Torso und Arme hinaus auch den Beinen Schutz.

Splitterschutzweste: Auch als durchschußhemmende Weste bekannt, schützt diese verbreitete Schutzkleidung den Torso des Trägers.



Kevlarweste: Die etwas sicherere Variante der durchschußhemmenden Weste, auch sie schützt nur den Torso

Kevlarweste mit Platten: Durch Plattenverstärkung wird aus dieser Schutzweste die sicherste für die Polizei verfügbare Methode, den Torso zu schützen.



Motorradhelm: Das klassische Intergral-Modell mit geschlossenem Kinnschutz.

Stahlhelm: Umgangssprachliche Bezeichnung für den Standard-Gefechts Helm aus Aramid.



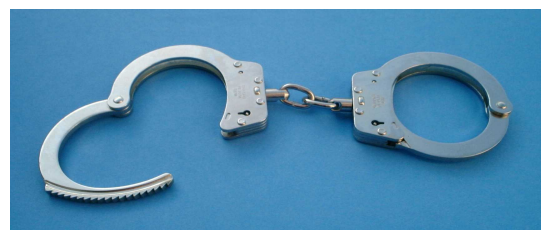
Spezialausrüstung

Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
Dietriche	L	150€
GPS-Gerät	L	150€
Handschellen	L	50€
Mobiltelefon	L	100€
Walkie-Talkie (Paar)	L	150€
Werkzeugkoffer	L	200€

Dietriche: Standardset an subtilen Türöffnungshilfen aus dem Katalog der Schlüsseldienst-Zulieferer.



GPS-Gerät: Empfangsgerät zur Bestimmung von Zeit und Position. In dieser Variante ohne GPS-Sender.



Handschellen: Das formschöne Standardmodell aus Metall, auch „Hanseatische Acht“ genannt. Zuverlässiger als Plastikriemen und darüber hinaus wiederverwendbar.

Mobiltelefon: Das klassische Handy mit den gängigen Extras (Digicam, mp3-Player mit Diktiergerätfunktion, Adressbuch, etc.)

Walkie-Talkies: Sprechfunkgeräte bis 0,5 Watt Sendeleistung. Reichweite je nach Gelände zwischen mehreren hundert und ca. 1000 Metern.

Werkzeugkoffer: Stabiler Behälter mit dem richtigen Werkzeug für alle üblicherweise anfallenden Reparaturaufgaben.

berwachungsggerät



Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
Kamera (digital)	L	100€
Kamera (normal)	L	80€
Kamera (Einweg)	L	5€
Abhör-Telefon	M	500€
Nachtsichtgerät passiv	L	600€
Nachtsichtgerät aktiv	M	3000€
Parabol-Mikrofon	L	350€
Telefonwanze	M	250€
Transmitter-Suchgerät	M	525€
Wanze, Amateur	L	35€
Wanze, Profi	M	400€
Wanze, Experimentell	U	-

Kamera (digital): Standardmodell mit SD-Slot, optischem Zoom und Display.

Kamera (normal): Kompaktkamera mit Autofocus für Standard-Kleinbildfilme.

Kamera (Einweg): 27 Bilder zum kleinen Preis, auch in Wasserdicht bis drei Metern.

Abhör-Telefon: Sogenanntes Prüftelefon zum Direktanschluß im Verteilerkasten.



Nachtsichtgerät passiv: Lediglich das Restlicht verstärkende Variante ohne Eigenabstrahlung.

Nachtsichtgerät aktiv: Aktives Nachtsichtgerät mit Infrarotquelle, um Objekte anzustrahlen.

Parabol-Mikrofon: Auch als Richtmikrofon bekanntes Gerät zur selektiven Schallverstärkung des anvisierten Ortes.

Telefonwanze: Unauffällige Kleinwanze zum Einbau in den Telefonhörer.



Transmitter-Suchgerät: Detektor zum Aufspüren kabelloser Übertragungen, um beispielsweise aktiv sendende Wanzen zu orten.



Wanze, Amateur: Billige Wanze für den kleinen Geldbeutel zu Lasten der Unauffälligkeit.

Wanze, Profi: Highend-Abhörgerät wahlweise als Aufzeichnungs- oder Sendegerät. Schwer zu entdecken.



Wanze, Experimentell: Alles, was über Highend hinaus geht. Ausrüstung der Spitzen-Geheimdienste, außerirdische Technik, etc.

Kleidung

Bezeichnung	Verfügbarkeit	Preis
Normale Kleidung	L	50€
Einfacher Anzug	L	100€
Guter Anzug	L	250€
Maßanzug	L	800€
Wintermantel	L	150€
Tarnkleidung	L	250€

Normale Kleidung: Hose, Sweatshirt, Jacke, Unterwäsche, Schuhe. Normale Qualität.

Einfacher Anzug: Stangenware, nichts besonderes, qualitativ durchschnittlich.

Guter Anzug: Gute Passform, gute Qualität, adrettes Aussehen.

Maßanzug: Perfekter Sitz, Spitzenqualität, auch in gesellschaftlich anspruchsvollem Umfeld geeignet.

Wintermantel: Kälteschutz selbst bei Minusgraden. Imprägniert und auch bei Schneeregen mollig warm.

Tarnkleidung: An die Umgebung angepasste Tarnmuster im klassischen Bundeswehr-“Chic“.

Nützliche Links

Bundeskriminalamt:

<http://www.bka.de/>

Wapedia Bundeskriminalamt:

[http://wapedia.mobi/de/Bundeskriminalamt_\(Deutschland\)?t=2](http://wapedia.mobi/de/Bundeskriminalamt_(Deutschland)?t=2)

Falk Stadtplan online:

<http://www.falk.de>

Schmap kostenlose Reiseführer (auch offline):

<http://www.schmap.com>

