ROBO-SANTA UND DIE BÖSE WEIHNACHTS-ÜBERRASCHUNG

Ein Schnellstart-Abenteuer für *The Troubleshooters*

EINLEITUNG

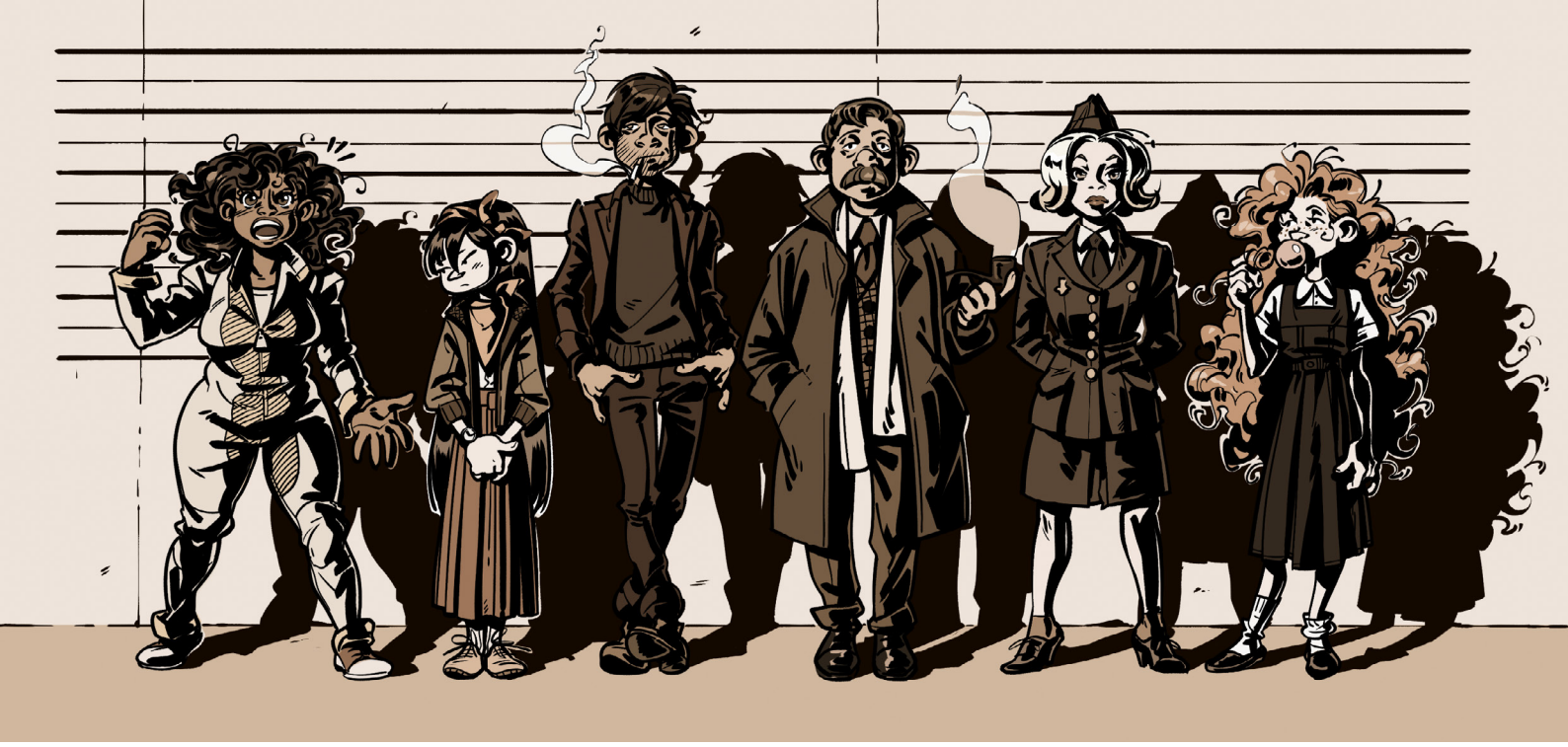
Dieses Schnellstart-Abenteuer ist eine Einführung in das Rollenspiel *The Troubleshooters*. Wir gehen davon aus, dass du weißt, was ein Rollenspiel ist und nun neugierig darauf bist, *The Troubleshooters* kennenzulernen.

Abenteuer, Regeln, Karten und Layout: Krister Sundelin
Art Direction: Dan Algstrand
Illustratorin: Ronja Melin
Spieletester*innen: Fredrik Almryd, Martin Bonnevier Kronlid, Emma Fahlström, Rickard von Haugwitz, Benjamin Jöngren, Johan Osbjer, Maria Ruthgård, Martin Stackelberg, Anton Vikström, Mitchell Wallace und die TTRP Theater crew
Helmgast: Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Niklas Fröjd, Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

Deutsche Ausgabe
Green Gorilla Michael Weber
Buschungstraße 38a
65205 Wiesbaden

Übersetzung: Michael Weber
Redaktion: Tim Charzinski
Lektorat: Beate Weber-Schnee
Layout: Michael Weber
Green Gorilla: Sebastian Peter, Michael Weber

www.greengorilla.de



VORBEREITUNG

Dieses Abenteuer wurde für bis zu sechs Spieler*innen und die Einsatzleitung (die Person, die das Spiel leitet) entwickelt. Vier Spielende ist eine gute Zahl, aber ihr könnt es auch mit zwei Spieler*innen und der Einsatzleitung spielen.

- Am besten sollte die Einsatzleitung eine Person sein, die die Regeln gelesen hat und sich darin zurechtfindet.
- Die Spieler*innen wählen zu Beginn je einen vorgefertigten Charakter aus den Schnellstart-Regeln oder erschaffen einen eigenen.
- Gib zwei Spieler*innen jeweils ein Start-Handout mit den entsprechenden **Plot-Aufhängern**.
- Beginnt gemeinsam das Abenteuer.

WAS DU BENÖTIGST

Um dieses Schnellstart-Abenteuer zu spielen, benötigst du:

- Mindestens einen Satz Würfel (zwei zehnseitige Würfel, idealerweise mit **0–9** und **00–90**, sowie sechs oder mehr sechsseitige Würfel). Ein Satz pro Person ist immer eine gute Idee, aber nicht zwingend erforderlich.
- Dieses Abenteuer
- Ausgedruckte Reisepässe für die Spieler*innen
- Die Schnellstart-Regeln mit den vorgefertigten Charakteren oder das Grundregelwerk
- Ausgedruckte Handouts

ERSTE SCHRITTE

Wenn du die Schnellstart-Regeln benutzt, drucke die sechs vorgefertigten Charaktere am Ende der Schnellstart-Regeln aus. Wenn du das Grundregelwerk hast, kannst du die vorgefertigten Charaktere nutzen oder die Spieler*innen ihre eigenen Charaktere erschaffen lassen.

Außerdem solltest du die Handouts (Seite 19) für dieses Abenteuer ausdrucken.

Mache dich mit dem Abenteuer und den Regeln vertraut.

Dieses Abenteuer spielt im Raum Paris und beginnt mit einem Weihnachtsessen im *Bazar de l'Hôtel de Ville*. Es handelt sich um eine Detektivgeschichte, die erfordert, dass die Charaktere verschiedenen Hinweisen nachgehen. Wenn sie mal nicht weiterkommen, versuch ihnen weitere Anhaltspunkte zu geben.

EINSTIEG FÜR DIE SPIELER*INNEN

Lass die Spieler*innen die vorgefertigten Charaktere ansehen und sich einen aussuchen. Lege den Rest der Charaktere beiseite. Du benötigst sie nicht mehr, es sei denn, du möchtest das Abenteuer später erneut spielen.

Wähle zwei der Charaktere als Start-Charaktere aus. Suche dir ein Start-Handout für jeden der gewählten Charaktere aus. Diese bilden den Startpunkt des Abenteuers.

Die Start-Charaktere sollen dir dabei helfen, das Abenteuer in Gang zu bringen und die anderen Charaktere mit hineinzuziehen. Das ist auch auf den Handouts vermerkt. Stelle sicher, dass die Spieler*innen dies nicht überlesen.

Wenn es den Start-Charakteren gelingt, die anderen Charaktere mit Hilfe ihrer **Plot-Aufhänger** ins Abenteuer zu ziehen, gib ihnen in der Abschlussbesprechung einen

Freien Verbesserungsmarker. Gelingt es den anderen Charakteren, die Start-Charaktere zu den Hauptfiguren des Abenteuers zu machen, gib auch ihnen einen Freien Verbesserungsmarker.

DAS SPIEL ERKLÄREN

Du wirst den Spieler*innen erklären müssen, wie das Spiel gespielt wird. Ab Seite 19 in den Schnellstart-Regeln findest du einen Spickzettel, den du ausdrucken und verteilen kannst. Im Folgenden sind alle Grundmechanismen kurz erklärt.

Das Wichtigste ist der Mechanismus der Aufgabenprobe:

- Würfel einen Prozentwürfel, meist mit **W%** abgekürzt, und vergleiche das Würfelergebnis mit deinem Kompetenzwert.
- Niedriger oder gleich ist ein Erfolg, höher ein Misserfolg. Versuche allerdings „vorwärts zu scheitern". Lass misslungene Würfe nicht die Handlung oder den Fortschritt unterbrechen, sondern lieber die Geschichte in eine unerwartete Richtung weiterlaufen.
- In Vergleichenden Proben musst du nicht nur erstmal selbst erfolgreich sein, sondern auch höher würfeln als dein Gegenüber, wenn dieser seine Probe auch geschafft haben sollte.
- Hat eine Aktion einen Modifikator (+/–X Pips), sieh dir die **Einer** an. Liegt das Ergebnis der **Einer** bei einem negativen Modifikator zwischen 1 und X (z. B. bei –1 oder –2 für einen Modifikator von **–2 Pips**), dann scheitert die Probe selbst dann, wenn der Wurf unter dem Kompetenzwert liegt. Liegt das Ergebnis der **Einer** bei einem positiven Modifikator zwischen 1 und X (z. B. bei 1, 2, 3, 4 oder 5 für einen Modifikator von **+5 Pips**), dann ist der Wurf ein Erfolg, selbst wenn das Ergebnis des Wurfs über dem Kompetenzwert liegt.
- Sind **Einer** und **Zehner** gleich, dann schlägt das **Karma** zu. Misslingt die Probe, ist es **Schlechtes Karma** (etwas Unerfreuliches passiert). Ist sie erfolgreich, ist es **Gutes Karma** (etwas Positives passiert).

Wenn ein Charakter einen anderen bei einer Aufgabe unterstützen möchte, erhält Letzterer einen zusätzlichen **+2 Pips Modifikator** (+2 wird +4; –3 wird –1).

Manchmal kommt es vor, dass drei oder mehr Charaktere gleichzeitig an einer Herausforderung mitwirken. Dann führt die Einsatzleitung einige Kompetenzen an, auf die Proben abzulegen sind. Die involvierten Charaktere müssen diese Proben möglichst gleichmäßig unter sich aufteilen. Je mehr Proben erfolgreich sind, desto besser schlägt sich die Gruppe in der Herausforderung.

Erkläre außerdem, wie Würfe auf Schaden (***n* WX**) und auf Erholung/Absorption (***n* WP**) funktionieren.

- Wirf eine Anzahl *n* an sechsseitigen Würfeln.
- Jede 4, 5 oder 6 ist ein Punkt Schaden, Absorption oder Erholung.
- Schadenswürfe (**WX**) explodieren. Das bedeutet, dass für jede gewürfelte 6 ein zusätzlicher Würfel gewürfelt werden darf. Dies wird wiederholt, bis keine weitere 6 mehr gewürfelt wurde.
- Würfe auf Absorption oder Erholung (**WP**) explodieren nicht.

Story-Punkte gestatten es den Spieler*innen, Einfluss auf die Geschichte zu nehmen, eine Fähigkeit zu nutzen oder nachträglich das Ergebnis eines Wurfes zu ändern. Die Spieler*innen erhalten **Story-Punkte** für **Karma** (egal, ob gutes oder schlechtes), wenn sie etwas Unterhaltsames tun, Komplikationen einsetzen oder von den Schurken gefangen genommen werden.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit **4 Story-Punkten** und kann bis zu **12 Story-Punkte** haben.

Dazu gibt es noch eine Menge weiterer Details, die du in den Schnellstart-Regeln und im Grundregelwerk nachlesen kannst.

HINTERGRUND

Dies ist ein kurzes Abenteuer, das sich beispielsweise gut für die Sitzung Null eignet. Es wird etwa 2–5 Stunden dauern und kann direkt nach der Charaktererschaffung gespielt werden.

DAS SETTING

Das Abenteuer spielt im Dezember 1964 in Paris.

- Wir gehen davon aus, dass die Charaktere einander gut genug kennen, um sich zumindest einmal in der Vorweihnachtzeit zu treffen.
- Du kannst den Schauplatz Paris leicht an einen anderen Ort verlegen, wenn du möchtest. Der Zeitpunkt kurz vor Weihnachten ist schwieriger zu ändern, da sich das Abenteuer um einen Roboter-Weihnachtsmann dreht.

Wenn du dieses Abenteuer in der Sitzung Null spielen möchtest, solltest du die Spieler*innen über diese Rahmenbedingungen informieren.

DAS ABENTEUER

Dr. Elinore Mauvin ist ein Genie, aber auch ein bisschen labil und paranoid. Sie betreibt ein kleines Studio, das sich auf Spezialeffekte und Animatronik für Freizeitparks, Ladengeschäfte und dergleichen spezialisiert hat. Sie wurde vom *Bazar de l'Hôtel de Ville (BHV)* beauftragt, einen Animatronik-Weihnachtsmann zu entwerfen.

Elinore hat Robo-Santa aus einem früheren Leibwächter-Roboter gebaut, den sie zum Schutz vor dem Oktopus geschaffen hatte. Sie hat sein positronisches Gehirn so umprogrammiert, dass er die Rolle des Weihnachtsmanns spielen kann.

Wie wir alle wissen, bedeutet paranoid zu sein nicht, dass sie nicht tatsächlich hinter einem her sind. Und leider hatte Elinore recht – der Oktopus hat es noch immer auf sie abgesehen.

Der Oktopus hat beschlossen, die Gelegenheit zu nutzen, nicht nur Elinore Mauvin zu schaden, sondern auch seinen Positronischen Umprogrammierungsstrahl zu testen. Sie haben Robo-Santa bewaffnet, indem sie ein Maschinengewehr in seinem Sessel versteckt haben. Anschließend richten sie ihren PUS (für „Positronischen Umprogrammierungsstrahl") auf den Weihnachtsmann, damit er Elinore Mauvin jagt und tötet.

Allerdings läuft es nicht wie erwartet. Robo-Santas Kernprogrammierung, Dr. Mauvin gegen den Oktopus zu verteidigen und sich selbst und seine Meisterin zu schützen, sitzt zu tief. Daher kam es zu einer Kurzschlussreaktion. Durch die widersprüchlichen Anweisungen verliert er die Kontrolle und greift wahllos Leute an, verteidigt sich aber auch gegen Bedrohungen und versucht jeden zu töten, den er als Oktopus-Agent identifiziert.

Das ist der Punkt, an dem die Charaktere in die Geschichte hineinstolpern. Während sie den Fall untersuchen, finden sie Spuren zu Elinore Mauvin, ihrem geheimen Labor und natürlich zum Oktopus.

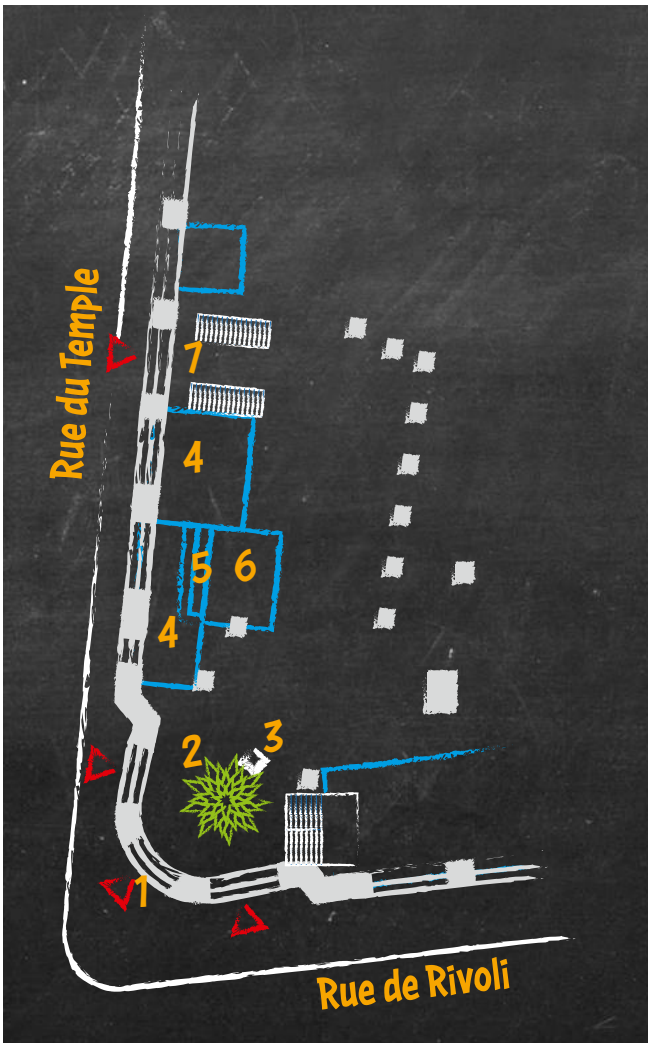
HO-HO-HO, ICH HABE EIN MASCHINENGEWEHR!!!

Die Charaktere haben sich im *Bazar de l'Hôtel de Ville*, auch bekannt als „BHV", einem der klassischen Pariser Kaufhäuser, zu ihrem jährlichen Weihnachtstreffen verabredet. Das Kaufhaus befindet sich im Zentrum von Paris in der Rue de Rivoli im vierten Arrondissement.

Das Gebäude ist opulent weihnachtlich geschmückt, und in der Eingangshalle steht ein Animatronik-Weihnachtsmann. Kinder können für ein Foto auf seinem Schoß sitzen, während seine Arme sie festhalten. Er ist so programmiert, dass er Dinge sagt wie „Was wünschst du dir zu Weihnachten?", „Warst du denn auch brav?", „Ho-ho-ho" und andere Dinge, die ein typischer Weihnachtsmann sagen würde.

Aber plötzlich verpasst der Animatronik-Weihnachtsmann einem Jungen auf seinem Schoß einen Klaps auf den Hintern, während er ruft: „Du warst ein böser Junge! Ho-ho-ho!" Dies löst einen kleinen Tumult aus und das Sicherheitspersonal versucht, den Jungen aus dem Roboter-Albtraum zu befreien. Daraufhin erhebt sich Robo-Santa von seinem Sitz, greift ein Maschinengewehr und läuft Amok. Er brüllt „Du warst böse!" und schießt auf alles Mögliche, während er wie ein dickbäuchiger Terminator durch das Kaufhaus stapft.

Glücklicherweise wird niemand ernstlich verletzt. Nach kurzer Zeit stürmt er in das Café, in dem die Charaktere gerade noch ihren Weihnachtsimbiss genossen haben.



1 Eingang
2 Weihnachtsbaum
3 Santas Sessel
4 Café
5 Tresen
6 Küche
7 Seiteneingang

KAMPF ODER FLUCHT?

Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten:

- Gegen Robo-Santa kämpfen, um ihn aufzuhalten. Mutig, aber wirklich gefährlich. Robo-Santa hat ein Maschinengewehr. Führe dies als Kampf durch.
- Aus dem Café verschwinden und es der Gendarmerie überlassen, sich um Robo-Santa zu kümmern. Mache eine Herausforderung daraus.
- Sich vor Robo-Santa verstecken und hoffen, dass er die Charaktere nicht entdeckt. Lass jeden Charakter eine Vergleichende Probe auf **Schleichen** durchführen.
- Eine kreative Möglichkeit finden, ihn zu stoppen, die keinen Kampf beinhaltet. Mache eine Herausforderung daraus.

Nur vier Möglichkeiten?

Erfahrene Rollenspieler*innen sind nicht auf diese vier Optionen beschränkt. Wenn du selbst erfahren bist, musst du dich auch nicht einschränken und kannst improvisieren. Betrachte die vier Möglichkeiten einfach als Vorlagen, die du entsprechend anpassen kannst.

Wenn du weniger erfahren bist, versuche, die Spieler*innen sanft in die Richtung dieser vier Möglichkeiten zu lenken oder interpretiere ihre Aktionen als eine der Optionen, die du dann entsprechend einsetzen kannst.

KAMPF!

Der Kampf gegen Robo-Santa im Café ist riskant, besonders wenn die Charaktere keine Waffen haben. Wenn die Charaktere aber diese Möglichkeit wählen, gehe so vor:

- Präsentiere die Karte des Cafés. Zeige die verschiedenen Bereiche des Cafés, wo sich die Charaktere aufhalten und wo sich Robo-Santa befindet.
- Dann lass die Initiative auswürfeln. Robo-Santa hat eine festgelegte Initiative von 7.
- Frage die Spieler*innen in absteigender Reihenfolge ihrer Initiative, was sie tun möchten. Sie können pro Zug eine Bewegungsaktion, eine Freie Aktion und eine Hauptaktion durchführen. Lass sie die erforderlichen Aufgabenproben auswürfeln.
- Zu Beginn der zweiten Runde aktiviert Robo-Santa den vollen Kampfmodus. Wenn das passiert, schießt er nach jedem Angriff zurück.
- Robo-Santa hat die Eigenschaft Leutnant und nimmt den Zustand **Verwundet** an, anstatt **Vitalität** zu verlieren, bevor er **Außer Gefecht** gerät. Wenn danach seine **Vitalität** zu Ende geht, ist er **Außer Gefecht**.
- Bedenke, dass das Maschinengewehr die Eigenschaft *Unhandlich* hat. Selbst Robo-Santa erhält **–2 Pips** auf alle Angriffe, wenn er die Waffe nicht irgendwo abstützen kann, was unwahrscheinlich ist.
- Der Kampf endet, wenn Robo-Santa **Außer Gefecht** ist, wenn die Charaktere **Außer Gefecht** sind, die Szene verlassen oder wenn die Charaktere etwas Kreatives tun, um Robo-Santa auf diese Weise zu stoppen (siehe *Kreative Lösungen ohne Gewalt* weiter unten).
- Ein Charakter kann in einem Kampf vor Robo-Santa davonrennen: Wenn er an der Reihe ist, macht er einen Sprint als Hauptaktion plus die Bewegungsaktion, ist dann zwei Zonen von Robo-Santa entfernt und kann wahrscheinlich damit die Sichtlinie unterbrechen.

FLUCHT!

Zu flüchten ist wahrscheinlich das Klügste, was man tun kann, wenn man von einem bewaffneten Roboter mit einem Maschinengewehr gejagt wird. Hier ist ein Beispiel für eine Herausforderung, um zu entkommen.

Herausforderung: Aus dem Café flüchten

Jeder Charakter wählt eine Kompetenz aus. Bei zwei Charakteren wählt jeder zwei Kompetenzen aus.

- **Beweglichkeit**, um sich hinter, unter oder über Mobiliar aus der Schusslinie zu retten.
- **Aufmerksamkeit**, um Robo-Santas Suchstrahl vorherzusehen und ihm auszuweichen.
- **Ausdauer**, um in Bewegung zu bleiben.
- **Schleichen**, um ungesehen zu bleiben.
- **Täuschung**, um Robo-Santa zu überlisten, damit er seine Richtung ändert.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Ihr schafft es, unversehrt aus dem Café zu entkommen und einen anderen Gast vor dem mechanoiden Albtraum zu retten. Wählt einen Charakter der Einsatzleitung, der gerettet wurde.

Gutes Ergebnis: Ihr schafft es, unversehrt aus dem Café zu entkommen.

Eingeschränktes Ergebnis: Ihr schafft es, aus dem Café zu entkommen, aber jeder Charakter, der seine Probe nicht bestanden hat, muss eine Konsequenz aus der Liste unten wählen.

Schlechtes Ergebnis: Ihr habt es nicht aus dem Café herausgeschafft.

Katastrophales Ergebnis: Ihr habt es nicht mehr aus dem Café herausgeschafft und jeder erleidet eine Konsequenz.

Konsequenzen

Falls den Charakteren eine Konsequenz blüht, lass die Spieler*innen eine der folgenden auswählen. Mehrere Charaktere können dieselbe Konsequenz auswählen.

- Du bist **Verwundet**.
- Du verlierst ein Ausrüstungskit, das du im Café dabei hattest, für den Rest des Abenteuers.

NUR NICHT BEWEGEN!

Jeder Charakter, der hofft, unentdeckt zu bleiben, muss eine Vergleichende Probe auf **Schleichen**, erschwert um **–2 Pips,** gegen Robo-Santas Kompetenz „Nach Opfern suchen 65 %“ ablegen. Füge zusätzliche positive Modifikatoren zur Aufgabenprobe des Charakters hinzu, wenn er clevere Wege findet, sich zu verstecken.

Lass den Charakter ein wenig schwitzen, bevor du das Ergebnis verrätst.

Wenn der Charakter gewinnt, entdeckt Robo-Santa ihn nicht, aber du solltest trotzdem beschreiben, wie der mechanoide Albtraum den Charakter fast entdeckt hätte:

> „Der Terminator-Santa hält neben dem Tisch. Seine Sensoren suchen den Raum ab. Dann feuert er eine Salve in deine Richtung. Porzellansplitter und Holzspäne regnen auf dich herab. Es gibt einen kurzen Moment der Stille – und dann marschiert er weiter zum nächsten Ziel.“

Wenn Robo-Santa die Vergleichende Probe gewinnt, entdeckt er den Charakter und feuert eine Salve in seine Richtung:

> „Der mechanoide Albtraum im roten Weihnachtsmannkostüm tastet mit seinen Sensoren den Raum ab. Ein roter Strahl aus seinen Augen zielt auf dich, und dann feuert er eine Salve direkt in deine Richtung. Du duckst dich. Porzellan- und Holzsplitter regnen auf dich herab, während sich deine Deckung auflöst. Was tust du?“

Von diesem Moment an befindet sich der Charakter im Kampf oder muss in Panik fliehen.

KREATIVE LÖSUNGEN OHNE GEWALT

Kreative Spieler*innen können versuchen, Robo-Santa zu fangen und aufzuhalten, ohne ihn zu bekämpfen. Lass sie beschreiben, wie sie ihn zu Fall bringen wollen, und mach eine Herausforderung aus ihrem Plan. Schau dir die Liste der Kompetenzen an und wähle zwischen drei und fünf geeignete aus.

Hier ist ein Beispiel für eine solche Herausforderung:

Herausforderung: Robo-Santa ohne Gewalt aufhalten

Der Plan ist, Robo-Santa mit einem Seil zum Stolpern zu bringen, ihm dann ein Tischtuch überzuwerfen, damit er nichts mehr sieht, und zum Schluss die Verbindung zur Batterie zu kappen.

- **Schleichen**, um sich ungesehen in Position zu bringen.
- **Täuschung**, um ihn in die Falle zu locken.
- **Stärke**, um Santa mit dem Seil zum Stolpern zu bringen.
- **Beweglichkeit**, um ein Tischtuch über ihn zu werfen.
- **Elektronik** oder **Ingenieurwesen**, um die Verbindung zur Batterie zu kappen.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Robo-Santa ist handlungsunfähig. Zufällig ist ein Journalist anwesend und die Charaktere werden zu Helden in der nationalen Presse.

Gutes Ergebnis: Robo-Santa ist handlungsunfähig. Gut gemacht!

Eingeschränktes Ergebnis: Robo-Santa ist entwaffnet, aber nicht handlungsunfähig. Er wird weiterhin Amok laufen, aber nun ohne Maschinengewehr.

Schlechtes Ergebnis: Robo-Santa entgeht der Falle.

Katastrophales Ergebnis: Robo-Santa bemerkt die Falle und bereitet einen Gegenangriff vor, der die Charaktere überrascht.

DIE NACHWIRKUNGEN

Wenn die Charaktere Robo-Santa aufhalten, werden sie zu Helden des Tages und ihre Gesichter erscheinen auf den Titelseiten der Zeitungen und im Fernsehen. Sollten alle Charaktere **Außer Gefecht** sein oder vom Schauplatz fliehen, stapft Robo-Santa weiter, bis schließlich die Armee eintrifft, um die mechanoide Bedrohung zu beseitigen.

Verwundete Charaktere werden ins Krankenhaus gebracht und behandelt. Du kannst einfach ein paar Tage vorspulen und den Zustand **Verwundet** der Charaktere aufheben. Charaktere, die **Außer Gefecht** sind, werden ebenfalls im Krankenhaus untersucht, aber kurz darauf wieder entlassen.

Die Geschichte von Robo-Santa wird eine Woche lang die Nachrichten beherrschen. Egal, ob die Charaktere geflohen sind oder Robo-Santa aufgehalten haben, sie werden von der Presse belagert sein. Dies ist ein guter Zeitpunkt, um Pierre Martin vorzustellen, einen Journalisten der La République. Er wird beispielsweise im Abenteuer "Das U-Boot-Geheimnis" von *The Troubleshooters* wieder auftauchen.

DER EIGENTLICHE START DES ABENTEUERS

Die schrecklichen Ereignisse im BHV waren nur ein Vorspiel. Das eigentliche Abenteuer beginnt hier.

Es ist etwa eine Woche nach dem Vorfall im BHV. Das beliebte Kaufhaus ist größtenteils wieder für den Betrieb geöffnet, aber Teilbereiche sind für forensische Untersuchungen und Reparaturen geschlossen.

Wähle zwei Charaktere als Start-Charaktere aus und gib ihnen ihre Start-Handouts. Lass die Charaktere zu einem weiteren – hoffentlich weihnachtsmannfreien – Mittagessen irgendwo zusammenkommen und über ihre weiteren Pläne sprechen.

Wenn die Charaktere noch zögern, aktiv zu werden, lass den Journalisten Pierre Martin auftauchen, der sie dazu motiviert, den geheimen Eingang zu den Katakomben zu erforschen oder die Überreste von Robo-Santa zu untersuchen.

ROBO-SANTA UNTERSUCHEN

Wenn sich die Charaktere entscheiden, Robo-Santa zu untersuchen, finden sie ihn im forensischen Labor der Armee, wo er zerlegt und von den besten Wissenschaftlern analysiert wird.

Zufälligerweise findet im Armeestützpunkt an diesem Tag ein Weihnachtsball für Offiziere statt, und es ist möglich, den Stützpunkt mit einer Einladung zum Ball zu betreten. Beispiele sind:

- **Jemanden kennen:** Mit einer Probe auf **Kontakte** kann ein Charakter mit einer Begleitperson leicht zum Ball eingeladen werden.
- **Offizier*in sein:** Die Fähigkeit Militärischer Dienstgrad bedeutet praktischerweise, dass der Charakter mit einer Begleitperson bereits eingeladen ist.
- **Story-Punkte ausgeben:** Eine Einladung fällt unter *eine Kleinigkeit hinzufügen*, also kann ein Charakter mit einer Begleitperson für **2 Story-Punkte** zum Ball eingeladen werden.

Auf dem Ball gibt es ein Fünf-Gänge-Menü, Unmengen an Wein und Champagner, Musik und Tanz und natürlich Offizier*innen sowohl des Militärs als auch der Polizei, sowie Würdenträger aus anderen europäischen Ländern. Der Ehrengast ist Präsident Charles de Gaulle höchstpersönlich.

Wenn die Charaktere etwas Heldenhaftes getan haben, beispielsweise indem sie Robo-Santa bekämpft oder aufgehalten haben, wird der Präsident über die Anwesenheit der Charaktere informiert. Er wird dann eine kurze Rede über ihren Einfallsreichtum und ihre Tapferkeit halten und ihnen die Dankbarkeit der Stadt und der Nation aussprechen. Dann bittet er sie, vorzutreten, damit er ihnen persönlich danken kann, mit Handschlag und Wangenkuss.

Um in das Geheimlabor einzudringen, bedarf es einiger verbaler Raffinessen, um dem Ball zu entkommen, geschickter Finger, um die notwendigen Zugangskarten zu stehlen, und der Fähigkeit, ungesehen die Wachen der Basis zu umgehen. Aber es ist nicht unmöglich.

Herausforderung: Sich Zugang zum geheimen Armeelabor verschaffen

Hier ist ein Beispiel für eine Herausforderung, um in das Geheimlabor zu gelangen. Verwende sie so, wie sie ist, oder als Vorlage für deine eigene Herausforderung.

- **Charme**, um von der Party zu verschwinden, ohne Verdacht zu erregen.
- **Schleichen**, um von den Wachen nicht bemerkt zu werden.
- **Fingerfertigkeit**, um an die Zugangskarten für das Labor zu gelangen.
- **Sicherheitssysteme**, um die Schlösser und Überwachungskameras zu überwinden.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Die Charaktere gelangen in das Labor und können einen ungestörten Blick auf Robo-Santa werfen, bevor sie einen freundlichen Wissenschaftler treffen, den sie befragen können.

Gutes Ergebnis: Die Charaktere gelangen in das Labor und treffen dort einige misstrauische, aber nicht feindselige Wissenschaftler*innen, die an den Überresten des Roboters arbeiten.

Eingeschränktes Ergebnis: Die Charaktere gelangen in das Labor, aber die überraschten Wissenschaftler*innen lösen sofort den Alarm aus, wenn die Charaktere nicht schnell etwas unternehmen. Sie werden den Charakteren nichts verraten, außer Name, Rang und Dienstnummer. Sie könnten auch verlangen, ihre Anwälte anzurufen, oder die Charaktere daran erinnern, was die Genfer Konvention über Kriegsgefangene sagt, je nachdem, was gerade am lustigsten ist.

Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere haben keine Chance, das Labor zu erreichen. Zeit für Plan B.

Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere werden von den Wachen des Stützpunkts in einem sehr unpassenden Moment erwischt. Stecke sie in das Gefängnis der Basis, gib ihnen **9 Story-Punkte** und lass sie sich eine geniale Idee ausdenken, wie sie wieder herauskommen.

Die Wissenschaftler*innen befragen

Die Wissenschaftler*innen sind tatsächlich ratlos. Der Roboter-Weihnachtsmann scheint von einem blau funkelnden Glaszylinder im Kopf gesteuert zu werden. Er hat eine große und leistungsstarke Batterie in seinem Bauch, aber ansonsten ist er aus handelsüblichen Teilen gebaut, wie etwa den Servomotoren eines Automobils, einem gewöhnlichen Stahlrohrrahmen und Videokameras als Augen. Aber wer auch immer Robo-Santa gebaut hat, war ein Genie! Und die Wissenschaftler*innen haben keine Ahnung, wie das positronische Gehirn funktioniert.

Herausforderung: Die Überreste von Robo-Santa untersuchen

- **Elektronik**, um die Verdrahtung zu verstehen.
- **Ingenieurwesen**, um die Mechanik zu verstehen.
- **Naturwissenschaften**, um das positronische Gehirn zu verstehen.
- **Suchen**, um die seltsamen Teile darin zu finden.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: In dem seltsamen Glaszylinder befindet sich eine sich selbst organisierende Masse aus positronischer Materie, die als „Gehirn“ in den fortschrittlichsten Experimentalrobotern des Militärs eingesetzt wird. In Großbritannien und Deutschland ist sie aus Umweltschutzgründen verboten. Dieses positronische Gehirn scheint mit einem purpurnen Schimmelpilz infiziert zu sein. Der Akku ist ein Lithium-Ionen-Akku, der für die französisch-japanische Mondrakete Kaguyahime entwickelt wurde.

Gutes Ergebnis: Der Glaszylinder enthält ein positronisches Gehirn, mit dem das Militär die fortschrittlichsten Experimentalroboter steuert. Es weist einige wabernde purpurne Flecken auf. Bei der Batterie handelt es sich nicht um eine Blei-Säure-Batterie, sondern um einen Lithium-Ionen-Akku.

Eingeschränktes Ergebnis: In dem Glaszylinder im Kopf sieht man einige wabernde purpurne

Flecken. Die Batterie ist keine Blei-Säure-Batterie, sondern etwas anderes.

Schlechtes Ergebnis: Außer dem, was die Wissenschaftler*innen erklären können, finden die Charaktere keine Anhaltspunkte.

Katastrophales Ergebnis: Ein herumstochernder Charakter schließt etwas kurz. Das gesamte Labor wird dunkel, bis auf das funkelnde positronische Gehirn.

Robo-Santa erwacht

Nachdem die Charaktere die Überreste von Robo-Santa untersucht haben, erwacht er plötzlich zum Leben. Lies den ersten Teil des Reims in deiner besten Weihnachtsmann-Imitation bis zum statischen Rauschen „srrzt“, und lies dann den fetten Teil mit der tiefsten und bedrohlichsten Stimme, die du aufbringen kannst.

> „Ho-ho-ho, wart ihr auch brav, ihr lieben Kinder?
> Ich komm zu euch wie in jedem Winter.
> Bring Geschenke mit und Gaben,
> Oder soll *srrzt* **das Purpur euch töten und begraben?**“

Dann breiten sich die purpurnen Flecken im positronischen Gehrin aus und das blaue Licht verblasst. Robo-Santa wird danach nicht mehr sprechen.

UNTERSUCHUNGEN IM BHV

Der BHV ist tagsüber zumindest in den unbeschädigten Abschnitten geöffnet. Einige Bereiche sind wegen Reparaturen nach dem Amoklauf von Robo-Santa noch geschlossen. Diese sind mit Brettern vernagelt oder hinter Planen und Weihnachtsschmuck versteckt.

Andere Bereiche des BHV wurden von der Polizei während der Ermittlungsarbeiten gesperrt. Diese sind nur mit einem Polizeiband abgesperrt und Polizisten der Sûrete stehen Wache, während Forensiker im Inneren arbeiten.

Sich nachts hineinzuschleichen ist am unauffälligsten. Das Gebäude ist dann verschlossen, ebenso wie die einzelnen Geschäfte. Es gibt ein Sicherheitssystem mit Alarmen an den Türen und Fenstern, und nachts patrouillieren Wächter durch das Gebäude.

Herausforderung: Das Sicherheitssystem umgehen

- **Aufmerksamkeit**, um nicht von den patrouillierenden Nachtwachen überrascht zu werden.
- **Suchen**, um einen geeigneten Zugang zu finden.
- **Sicherheitssysteme**, um die Schlösser zu knacken, ohne die Alarmanlage auszulösen.
- **Schleichen**, um nicht gehört oder gesehen zu werden.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Die Charaktere kommen unbemerkt hinein, während sich die Nachtwachen für einen kleinen Drink davonschleichen. Jetzt haben die Charaktere den Ort einige Zeit für sich.

Gutes Ergebnis: Die Charaktere kommen unbemerkt hinein, müssen aber aufpassen, dass sie nicht von den Nachtwachen entdeckt werden.

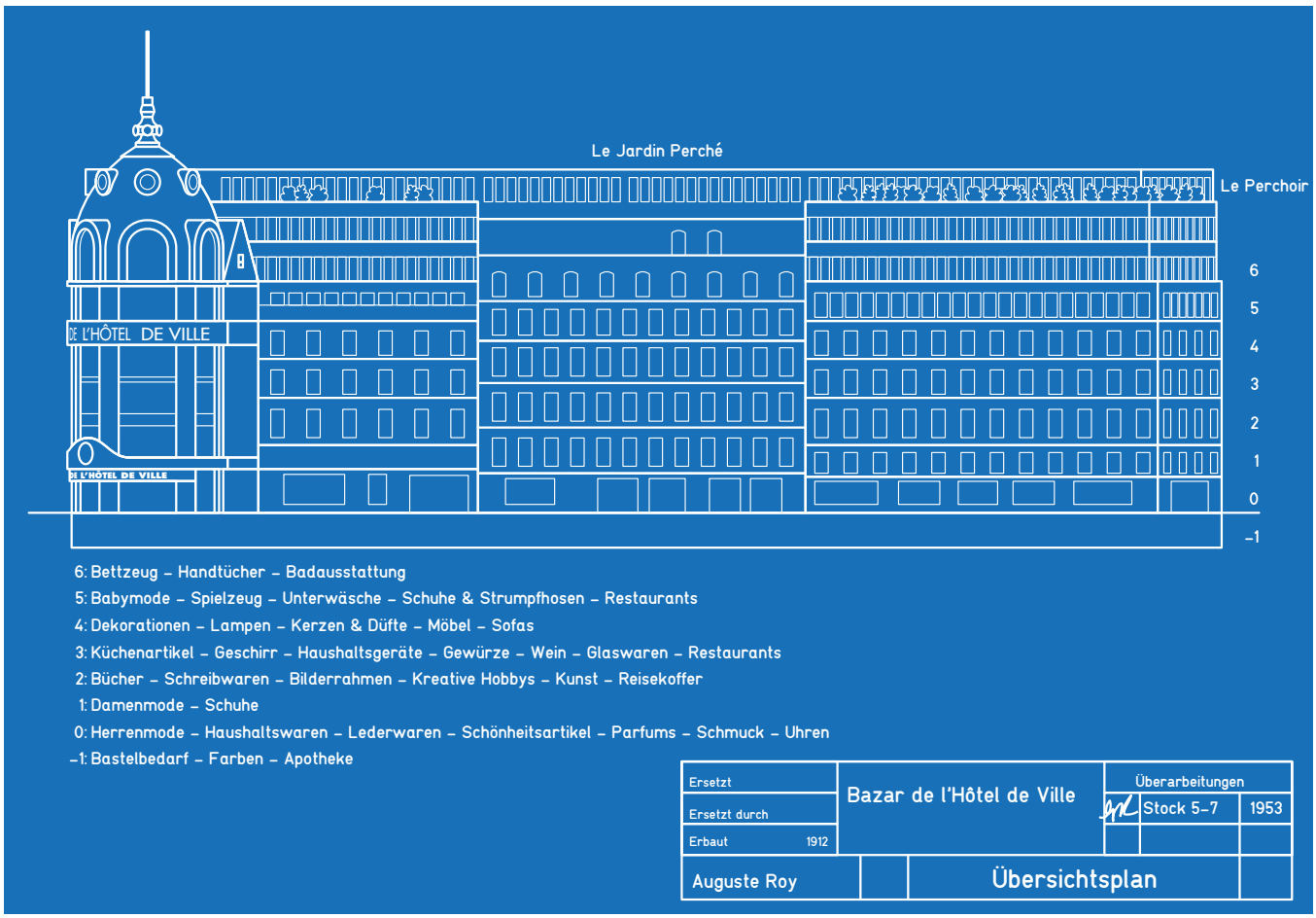
Eingeschränktes Ergebnis: Die Charaktere gelangen hinein, lösen aber einen stillen Alarm aus oder die Wachen finden nach kurzer Zeit Spuren des Einbruchs. Auf jeden Fall rufen sie sofort die Polizei.

Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere werden von den Wachen entdeckt, können aber entkommen.

Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere werden von den Wachen auf frischer Tat ertappt. Sie werden in die Wachstube gebracht und dort festgehalten, bis die Polizei eintrifft, die die Charaktere wegen unerlaubten Betretens verhaftet und einsperrt. Gib den Charakteren jeweils **9 Story-Punkte** und lass sie einen Weg finden, sich aus dieser Klemme wieder zu befreien!

ÜBER DEN BAZAR DE L'HÔTEL DE VILLE

- Der BHV hat eine lange Geschichte, die bis ins Jahr 1852 zurückreicht, als Xavier Ruel seine erste Boutique gegenüber dem Rathaus eröffnete und sie „Le Bazar Parisien“ nannte.
- Der Architekt Auguste Roy erhielt 1912 den Auftrag, das Gebäude einschließlich der berühmten Rotunde neu zu bauen. Im Jahr 1953 wurde es um zwei Stockwerke erweitert.
- Am einfachsten erreichst du den BHV mit der Métro, Haltestelle Hôtel de Ville der Linien 1 und 11.
- Der Slogan des Geschäfts lautet „Stil als Lebensstil“ (“Style come style de vie”).



HINWEISE IM BHV

Wenn die Charaktere einmal drin sind, ist es nicht besonders schwer, Hinweise zu finden. Sie müssen nur an den richtigen Stellen suchen.

- **Die Spur der Papiere (Hauptbüro):** Im Büro des BHV liegt eine (nicht bezahlte) Rechnung von Dr. Elinore Mauvin für die Konstruktion und den Bau eines Animatronik-Weihnachtsmanns.
- **Santas Sessel:** Es gibt ein abgerissenes Stromkabel, das den Weihnachtsmann mit Strom versorgt hat. Es scheint, dass es mit Gewalt zerrissen wurde, als der Roboter seinen Amoklauf begann. Das Kabel führt über den Weihnachtsbaum hinauf bis zur Decke. Es ist in der Decke versteckt, führt aber schließlich zu einer Steckdose an der Wand. Die Steckdose ist nicht mit dem Hauptsicherungskasten verbunden.
  Auf der Rückseite des Sessels befindet sich ein Fach, das groß genug ist, um darin ein leichtes Maschinengewehr zu verstauen.
- **Der Weg der Zerstörung:** Robo-Santas Weg der Zerstörung scheint ziemlich zufällig zu sein. Es gibt kein erkennbares Muster, außer dass ein bestimmter Laden für Herrenmode gründlich verwüstet wurde. Insbesondere wurde eine Schaufensterpuppe in einem dreiteiligen purpurnen Anzug in Stücke geschossen, wobei der Kopf völlig pulverisiert wurde.
- **Der Katakombeneingang:** Der Eingang befindet sich hinter der Verkleidung einer großen Säule. Er wurde weder von den Bauarbeitern noch von der Polizei abgesperrt, sondern mit normalen Absperrseilen des Kaufhauses gesichert. Während der Öffnungszeiten wird er von einem Wachmann bewacht. Nachts ist der Eingang zu den Katakomben nicht bewacht.
  Hinter der Verkleidung befindet sich eine Eisenleiter aus dem 19. Jahrhundert, die sowohl hinunter in die Katakomben, als auch hinauf zum Dachboden führt. Der Abstieg in die Pariser Katakomben ist an und für sich schon ein unterhaltsames Abenteuer, aber das wahre Geheimnis liegt oben. Wenn die Charaktere nach oben klettern, finden sie sich auf einem versteckten Dachboden wieder, wo Elinore Mauvin ihre Werkstatt eingerichtet hat, um Robo-Santa zu konstruieren.
- **Die versteckte Werkstatt von Dr. Mauvin:** In der Werkstatt gibt es mehrere Computerschränke und die nötige Ausstattung, um jede Art von Roboter zu konstruieren und zu bauen. Aber noch wichtiger ist eine Ausrüstung, um positronische Gehirne zu entwickeln. Außerdem gibt es eine seltsame Maschine, die wie ein elektrischer Stuhl aussieht und an den Computer angeschlossen ist. Ein halbfertiger weiblicher Roboter ist ebenfalls damit verbunden.
  Auf einer Pinnwand sind Skizzen und Pläne des weiblichen Roboters zu sehen. Fotos von schönen Frauen

hängen ebenfalls an der Pinnwand. Einige sind bekannte Filmstars, andere alte Schwarz-Weiß-Fotos einer jungen Frau. Sie zeigen Elinore Mauvin als junges Mädchen. Vielleicht sind es Referenzfotos für den Roboter. Dr. Mauvin ist nicht anwesend.

Die Werkstatt kann auch über den Dachboden erreicht werden, aber dafür muss man in das oberste Stockwerk des BHV gelangen, die Treppe zum Dachboden finden und dann den fast labyrinthartigen Dachboden und mehrere verschlossene Türen überwinden.

UNTERSUCHUNGEN IM CAMPER VON ELINORE MAUVIN

Elinore Mauvin lebte bis vor Kurzem in einem VW Camper in der Nähe einer stillgelegten Wassermühle außerhalb von Paris.

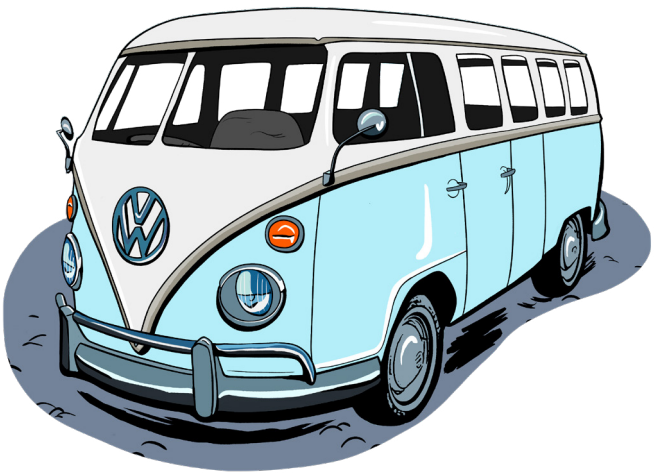
Die Unterkunft von Elinore Mauvin ist ein einziges Durcheinander. Sie ist nicht nur das Labor eines verrückten Wissenschaftsgenies im Miniaturformat, sondern es sieht auch so aus, als ob ihr Zuhause direkt nacheinander gleich von zwei Parteien durchwühlt worden wäre. Und genau das ist passiert: Zuerst hat der Oktopus den Camper verwüstet. Dann hat die Polizei herausgefunden, dass Dr. Mauvin den Robo-Santa erschaffen hat, und ihn nochmal auseinandergenommen.

Unter den herumliegenden Papieren befinden sich zahlreiche Forderungen von Inkassobüros, die vor allem Eisenwarenläden und Hersteller von elektronischen Bauteilen vertreten, aber auch Arztrechnungen von Spezialisten.

HINWEISE IN MAUVINS CAMPER

Wie bei den Hinweisen im BHV werden die Charaktere die Hinweise finden, wenn sie nur an der richtigen Stelle suchen. Etwas gutes Charakterspiel und geschickte Unterhaltungen könnten aber auch notwendig sein.

- **Die Fachärzte:** Sie geben niemandem Auskunft über ihre Patient*innen, so dass es viel Überredungskunst oder eine Polizeimarke braucht, um Informationen zu erhalten. Dr. Mauvin hat eine Autoimmunerkrankung, an der sie innerhalb eines Jahres sterben wird, wahrscheinlich sogar noch viel schneller, wenn sie nicht sehr teure Medikamente nimmt. Es gibt keine Rechnungen für die Medikamente.
- **Die Geschäfte:** Die Rechnungen beziehen sich auf elektronische Komponenten und Bauteile: präzise, aber starke Aktoren, die normalerweise in Kampfjets verwendet werden, leistungsstarke Akkus des neuen Lithium-Ionen-Typs, eine ganze Reihe dieser neuen integrierten Schaltkreise oder „Chips“, wie sie genannt werden, und so weiter.
- **Forensische Untersuchung:** In dem Wagen befinden sich einige elektronische Wanzen zur Überwachung. Es handelt sich um passive Wanzen sowjetischer Bauart, die nur aktiv werden, wenn sie von einer bestimmten, auf 330 MHz eingestellten Funkquelle „beleuchtet“ werden. Der Abhörposten befindet sich in einem blauen Moskwitsch auf der anderen Seite des Flusses und wird von Grigori und Juri besetzt. Juri ist ein technischer Experte des KGB, und Grigori ist ein Kontaktmann und Diplomat in der sowjetischen Botschaft. Natürlich genießen beide diplomatische Immunität, auf die sie sich berufen werden, wenn die Polizei kommt.
- **Die Bank:** Wenn jemand Dr. Mauvins Bankkonto prüft, wozu etwas **Täuschung** notwendig ist, ist ihr Konto überzogen.



NACHRICHTEN

Während die Charaktere der Sache nachgehen, erhalten sie zwei Nachrichten. Die Nachricht vom Oktopus sollte recht früh im Verlauf der Ermittlungen überbracht werden, während die Nachricht von Dr. Mauvin den Übergang zum finalen Showdown darstellt.

EINE WARNUNG VOM OKTOPUS

Da der Oktopus mitbekommen hat, dass die Charaktere in Sachen Dr. Mauvin ermitteln, beschließt er, ihnen eine Warnung zukommen zu lassen. Eines Nachts dringen einige Schläger mit purpurnen Lederjacken in das Haus eines Charakters (oder mehrerer, wenn sie zusammenwohnen) ein. Der Anführer übermittelt die folgende Nachricht:

> „Wenn ihr wisst, was gut für euch ist, dann mischt euch nicht in Dr. Mauvins Angelegenheiten ein. Das ist unsere Sache, nicht eure. Und damit ihr wisst, was passiert, wenn ihr unseren Rat ignoriert, hier ist ein kleiner Vorgeschmack!“

Dann verprügeln die Schläger die anwesenden Charaktere. Nicht genug, damit sie den Zustand **Verwundet** bekommen, aber genug für den Zustand **Erschöpft**.

DIE GESCHICHTE VON DR. MAUVIN

Ein anderer Charakter erhält eine telefonische oder telegrafische Nachricht von Dr. Mauvin selbst, dass sie sich mit den Charakteren treffen möchte.

Sie erzählt ihnen, dass sie bald sterben wird und ihre Hilfe für ein letztes Projekt benötigt.

Sie lässt die Charaktere zu ihrem Camper kommen, um einige wichtige Werkzeuge und Komponenten einzusammeln. Dann muss sie zu dem versteckten Labor im BHV gelangen.

Dr. Mauvin tut es wirklich leid, dass die Charaktere von ihrer Schöpfung verletzt wurden, aber sein Gehirn wurde von einer bösen Organisation namens „Oktopus“ gekapert. Der Oktopus will ihre Entwicklungen nutzen und pervertieren, um die Welt zu übernehmen.

Sie hat früher für den Oktopus gearbeitet, angelockt von dessen Superhirn Graf von Zadrith, einem intelligenten und charmanten, aber verschlagenen deutschen Gentleman. Sie floh vor dem Oktopus, aber seitdem sind sie hinter ihr her.

Sie schuf Robo-Santa als Leibwächter. Als sie erfuhr, dass ihre Tage gezählt sind, brauchte sie dringend Geld, um ihr wichtigstes Projekt zu beenden. Deshalb verkaufte sie Robo-Santa an den BHV als Weihnachtsanimatronik, in der Hoffnung, dass sie noch Zeit haben würde, bevor der Oktopus sie aufspürt. Und falls der Plan nicht erfolgreich verlaufen sollte, würde es eh keine Rolle mehr spielen.

Im Reservereifen des Campers ist ein positronisches Gehirn versteckt, das fortschrittlicher ist als das von Robo-Santa. Dieses braucht sie unbedingt.

Herausforderung: Den weiblichen Roboter zurückholen (optional)

Falls der weibliche Roboter aus irgendeinem Grund aus dem Geheimlabor im BHV verschwunden ist, braucht Dr. Mauvin ihn ebenfalls zurück. Er könnte sich in den Händen der Polizei, in der Universität von Paris oder im selben Militärlabor befinden, in das Robo-Santa gebracht wurde.

- **Nachforschungen**, um herauszufinden, wer den Roboter mitgenommen hat.
- **Bürokratie,** um herauszufinden, wo er hingekommen ist.
- **Sicherheitssysteme**, um das Sicherheitssystem des Ortes zu überwinden.
- **Täuschung** oder **Schleichen**, um überzeugend oder unbemerkt mit einem fortschrittlichen Roboter zu entkommen.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Die Charaktere finden nicht nur den Roboter, sondern auch einige Gerätschaften, die es leichter machen, Dr. Mauvins Projekt zu beenden, was auch immer es ist. Das bedeutet, dass sie einen Modifikator von **+2 Pips** auf die Aufgabenproben in der Herausforderung zur Aktivierung des positronischen Gehirns erhalten.

Gutes Ergebnis: Die Charaktere finden den Roboter und holen ihn zurück.

Eingeschränktes Ergebnis: Die Charaktere finden den Roboter, verlieren aber einen Teil von ihm, beispielsweise einen Arm oder ein Bein. Dadurch erhalten die Charaktere einen Modifikator von **–2 Pips** auf die Aufgabenproben in der Herausforderung zur Aktivierung des positronischen Gehirns.

Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere finden den Roboter, werden aber entdeckt. Die Polizei verfolgt sie, und die Charaktere müssen irgendwie entkommen. Zeit für eine Verfolgungsszene!

Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere finden den Roboter nicht oder kommen nicht hinein, um ihn wieder zurückzuholen. Zeit für Plan B. Oder C, oder was auch immer es ist.

FINALER SHOWDOWN

In ihrem versteckten Labor im BHV verbringt Dr. Mauvin einige Zeit damit, das positronische Gehirn in den weiblichen Roboter einzusetzen. Dann braucht sie die Hilfe der Charaktere, um es zu aktivieren. Dabei geht es um viel Strom und Dinge zum richtigen Zeitpunkt einzuschalten.

Herausforderung: Das positronische Gehirn aktivieren

Eine der Aufgabenproben wird von Dr. Mauvin durchgeführt.

- **Ingenieurwesen**, um die Anschlüsse und Verbindungen für das positronische Gehirn herzustellen.
- **Naturwissenschaften**, um zu verstehen, wie positronische Gehirne mit gewöhnlicher Elektronik zusammenwirken.
- **Maschinen**, um die modernen Computer und Konnektoren zu bedienen.
- **Aufmerksamkeit**, um sicherzustellen, dass nichts schiefgeht.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Alles läuft reibungslos ab. Es dauert einige Zeit, aber schließlich ist das positronische Gehirn bereit für die Aktivierung, und die Computer werden alle Daten auf den Magnetbändern speichern.

Gutes Ergebnis: Es dauert einige Zeit, aber schließlich ist das positronische Gehirn bereit für die Aktivierung.

Eingeschränktes Ergebnis: Schließlich ist alles bereit für die Aktivierung des positronischen Gehirns, aber jemand muss in den Keller gehen, um den Starkstrom zu aktivieren. Ein Charakter wird dadurch von den anderen getrennt und kämpft im Anschluss allein in Zone 1 gegen zwei Oktopus-Gegner.

Schlechtes Ergebnis: Der Charakter, der die Probe auf **Maschinen** (erste Wahl) oder auf **Ingenieurwesen** (zweite Wahl, falls Dr. Mauvin die Aufgabenprobe für **Maschinen** übernimmt) durchführt, erhält einen Stromschlag, als das letzte Kabel angebracht wird, erleidet **2WX** Schaden und beginnt die erste Runde des Kampfes **Benommen**.

Katastrophales Ergebnis: Dank des Fachwissens von Dr. Mauvin kann das nicht passieren.

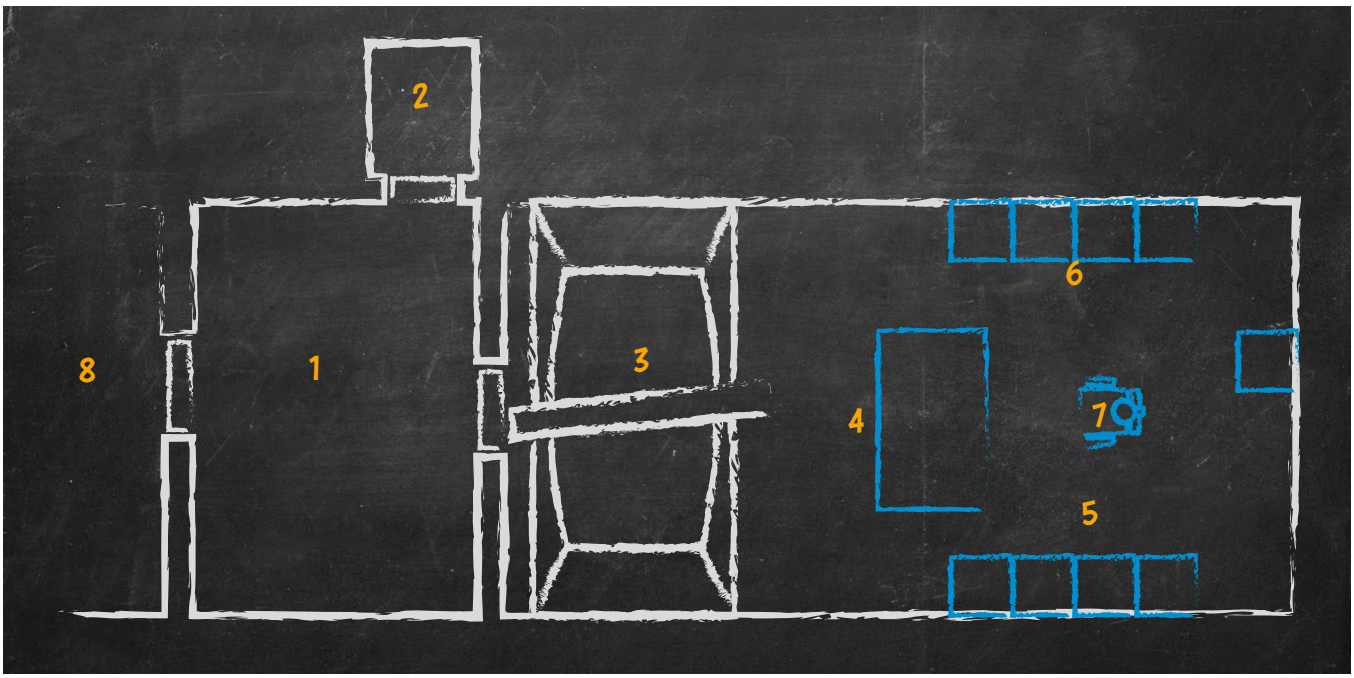
Bevor sie jemandem sagen kann, was sie als Nächstes zu tun gedenkt, bricht sie zusammen. Während sich die Charaktere um sie kümmern, trifft der Oktopus ein, angeführt von Graf von Zadrith persönlich.

„Ah-hah, Frau Mauvin. So sehen wir uns wieder! Haben Sie nochmal über unser Angebot nachgedacht?“

„Ich werde niemals für dich arbeiten, Albrecht“, keucht sie.

„Wir werden dich sehr gut bezahlen, meine Liebe. Wir werden alle deine Rechnungen - puff - verschwinden lassen.“

„Da irrst du dich gewaltig. Bald werde ich tot sein, und du mit mir.“



„Das bezweifle ich sehr. Du wirst ein langes und glückliches Leben im Dienst des Oktopus führen. Deine Freunde jedoch …“

Damit signalisiert er seinen Schlägern, anzugreifen, und zwei Schläger stürzen sich über die Planke, die über den fehlenden Boden führt (Zone 3).

- **Runde 1:** Kampf gegen von Zadrith und zwei Schläger. Zwei weitere Schläger stürmen über die Planke (es sei denn, jemand entfernt diese). Wenn die Charaktere ein **Eingeschränktes Ergebnis** hatten, kommt der betroffene Charakter über die versteckte Leiter auf den Dachboden, und die zwei hinzugekommenen Schläger konzentrieren sich auf ihn. Dr. Mauvin krabbelt zur Maschine, die aussieht wie ein elektrischer Stuhl.
- **Runde 2:** Weiterer Kampf gegen von Zadrith und vier Schläger (es sei denn, einige sind bereits **Außer Gefecht**). Wenn nicht jemand die Planke über dem fehlenden Boden entfernt hat, stürmen zwei weitere Schläger herbei. Dr. Mauvin setzt sich auf den Stuhl.
- **Runde 3:** Weiterer Kampf, jetzt gegen sechs Schläger und von Zadrith (abzüglich der, die schon **Außer Gefecht** sind). Es kommen keine Schläger mehr, da Dr. Mauvin am Ende der Runde die Maschine aktiviert.

ZONEN AUF DEM DACHBODEN

1. Der Dachboden. Hier endet die versteckte Leiter.
2. Die versteckte Leiter.
3. Der fehlende Boden: Im Boden klafft ein Loch. Es ist nur etwa einen Meter tief, endet aber über einer ziemlich instabilen Decke aus halb verrotteten Brettern und Pariser Putz. Wer hinunterfällt, bricht hindurch und landet in der Bettenabteilung im 6. Stock. Von der Tür aus führt eine einzelne Planke in den Hauptteil der Werkstatt. Es kann sich immer nur eine Person auf einmal in dieser Zone aufhalten. Falls die Planke entfernt wurde, muss man über den fehlenden Boden springen. Dies erfordert eine Sprintaktion und eine erfolgreiche Probe auf **Beweglichkeit**. Bei Misserfolg fällt man hinunter.
4. Arbeitsbereich. Enthält alle Arten von Werkzeugen auf und um die Werkbank.
5. Computerschränke. Enthält auch eine Druckstation.
6. Datenspeicherschränke. Enthält Bandlaufwerke mit surrenden Bändern.
7. Der Stuhl.
8. Alternativer Zugang über den Dachboden.

DAS GROSSE FINALE

Wenn Dr. Mauvin den Stuhl aktiviert, lies laut vor:

„Plötzlich springen zwei elektrische Hochspannungsbögen von den Stromleitungen aus in Dr. Mauvins Arme. Sie stößt einen schmerzerfüllten Schrei aus, als das Kabel zur Kopfschale wegen Überlastung Funken sprüht. Sicherungen brennen durch, Computer explodieren, die Skelette der Oktopus-Schläger sind kurz wie bei einer Röntgenaufnahme durch ihren Körper hindurch zu sehen, und sogar der weibliche Roboter krümmt sich nach hinten. Macht jetzt eine Aufgabenprobe auf **Beweglichkeit** erschwert um **–2 Pips**, wenn ihr etwas aus Metall anfasst.“

Diejenigen, die die Aufgabenprobe nicht bestehen, erleiden **6WX** Schaden. Jeglicher Schutz ist unwirksam dagegen.

Die Lichtshow und der Kampf bleiben nicht unbemerkt. Das Sicherheitspersonal und der Geschäftsführer des Kaufhauses stürmen die Treppe zum versteckten Labor hinauf. Gleichzeitig stürzen zwei purpurne fliegende Untertassen auf das Dach herab und evakuieren die Oktopus-Schergen durch die Dachfenster.

> „Wie schade. Auf Wiedersehen!“, seufzt von Zadrith bedauernd, als er die fliegende Untertasse betritt.

EPILOG

Dr. Mauvin ist tot. Im Bericht steht „Selbstmord durch Elektroschock“. Ihre Ausrüstung ist zerstört, und sogar das positronische Gehirn des weiblichen Roboters hat seinen Funken verloren. Alle Oktopus-Schläger, die **Außer Gefecht** sind, werden verhaftet und wegen Körperverletzung, Raub und Zerstörung von Eigentum angeklagt.

Die Charaktere werden nach einer Befragung schließlich von der Polizei wieder entlassen.

Pierre Martin versucht, die Story zu veröffentlichen, aber sie wird abgelehnt – niemand würde sie glauben. Er lädt die Charaktere zum Abendessen ein, um ihnen davon zu erzählen.

Wenn du die **Plot-Aufhänger Auf der Suche nach einem Fall** oder **Geheimdienst** benutzt hast, bedankt sich der Freund vom Geheimdienst bei dem entsprechenden Charakter und schreibt einen Bericht, der irgendwo im Archiv verschwindet.

Beende das Abenteuer, indem du den folgenden Text vorliest:

> „Auf den letzten Panels des Abenteuers sehen wir das versteckte Labor von Dr. Mauvin. Es regnet durch die zerbrochenen Fenster. Alles ist schwarz vor Ruß. Ein Polizeiband flattert im Wind.
>
> Auf einer Werkbank liegt immer noch der weibliche Roboter unter einer durchsichtigen Plastikfolie. Nichts tut sich, doch plötzlich leuchten die Augen des Roboters mit einem warmen gelben Glühen auf.“

BELOHNUNGEN

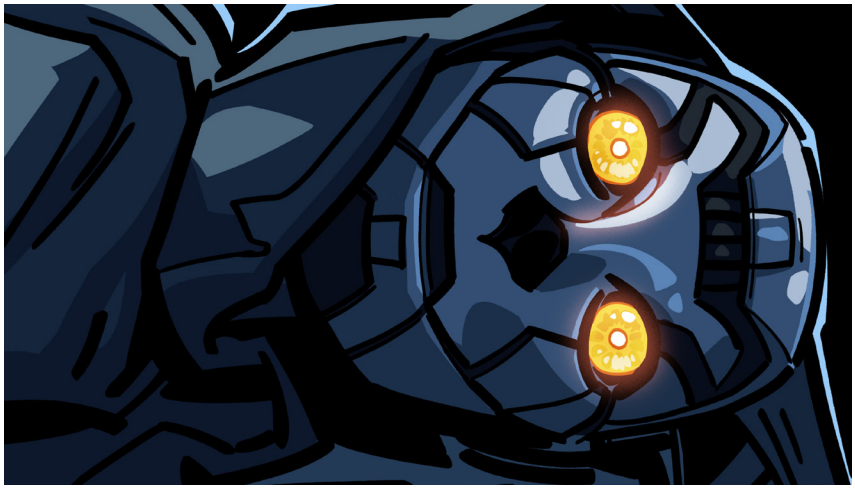
Die Spieler*innen erhalten jeweils einen Belohnungsmarker für die Kompetenz **Status** und, falls sie diese noch nicht haben, auch für die Fähigkeit **Berühmt**.

FÜR DIE ZUKUNFT

Pierre Martin wird in dem Abenteuer „Das U-Boot-Geheimnis“ zurückkehren. Natürlich wird auch Graf von Zadrith in Zukunft mit von der Partie sein.

Der weibliche Roboter beherbergt nun das Bewusstsein von Elinore Mauvin. Befreit von ihrem sterbenden Körper und der Tatsache geschuldet, dass alle sie für tot halten, kann sie nun nach Hause zurückkehren und ihre Arbeit in Ruhe fortsetzen. Als Erstes wird sie eine neue, natürlich aussehende Haut herstellen, die ihren Körper bedeckt. Sie nimmt den Namen „Elize Mauvin“ an und stellt sich den Menschen in ihrem Dorf als die Großnichte von Elinore Mauvin vor.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Charaktere Elize Mauvin in Zukunft nochmal begegnen werden, aber sie werden vielleicht nicht erkennen, dass sie es ist. Sie wird wie eine Mischung aus der jungen Frau auf den Schwarz-Weiß-Fotos und den Filmstars auf den Referenzbildern aussehen.



AUS DEN FALLAKTEN

EIGENSCHAFTEN

Anführer*in (X): Der anführende Charakter kann statt einer eigenen Hauptaktion X verbündeten Handlangern befehlen, eine Hauptaktion während seines Zuges durchzuführen. Diese ist zusätzlich zu der Aktion, die sie während ihres eigenen Zuges durchführen. Anderen Verbündeten können ebenfalls Befehle erteilt werden, solange sie dem anführenden Charakter untergeordnet sind. Untergebene zählen als zwei Handlanger und Leutnants zählen als vier Handlanger.

Beängstigend: Wenn die Charaktere auf einen Gegner mit dieser Eigenschaft treffen, erhalten sie den Zustand **Verängstigt**.

Boss: Der Charakter kann einmalig den Zustand **Verwundet** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren. Er kann auch einmalig den Zustand **In tödlicher Gefahr** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren. Der Charakter ist tot, wenn er keine **Vitalität** mehr hat und sich im Zustand **In tödlicher Gefahr** befindet. Andernfalls ist er nur **Außer Gefecht**.

Diplomatenpass: Der Charakter kann sich aus dem Gefängnis befreien, indem er mit seinem Diplomatenpass winkt oder die Botschaft anruft.

Flippen (X): Der Gegner kann X Aufgabenproben in einer Kampfszene flippen.

Gegenangriff: Wenn der Charakter angegriffen wird, kann er direkt einen *Gegenangriff* ausführen gegen die Person, die angegriffen hat, insofern diese in Reichweite ist.

Handlager: Wenn ein Charakter der Einsatzleitung mit der Eigenschaft Handlanger von einem Angriff mit **Gutem Karma** getroffen wird, ist er sofort **Außer Gefecht**.

Konter: Kann für Gegenangriffe genutzt werden.

Kurze Reichweite: Diese Waffe kann ohne Einschränkungen nur auf nahe Ziele in der eigenen oder einer angrenzenden Zone abgefeuert werden. Beim Abfeuern auf ein zwei Zonen entferntes Ziel ist die Angriffsprobe um **–2 Pips** erschwert. Jenseits dieser Entfernung ist die Waffe nutzlos.

Lähmend: Das Ziel kann nicht die Zustände **Verwundet** oder **In tödlicher Gefahr** annehmen. Stattdessen kann es **Benommen** statt **Verwundet** und **Paralysiert** statt **In tödlicher Gefahr** annehmen.

Laut: Der Einsatz der Waffe wird in der gesamten Nachbarschaft und darüber hinaus zu hören sein.

Leutnant: Ein Leutnant kann einmalig den Zustand **Verwundet** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren.

Mehrere Angriffe (X): Der Charakter kann als Hauptaktion X Angriffe durchführen. Wie oft ein Angriff innerhalb eines Zuges ausgeführt werden kann, ist in Klammern angegeben.

Nachladen (X): Wenn die **Einer** der Angriffsprobe innerhalb des angegebenen Bereichs von X liegen, muss die Waffe als Hauptaktion nachgeladen werden, bevor sie wieder benutzt werden kann. Dies verbraucht unter Umständen Munition. Wenn du die Waffe nachladen musst und gleichzeitig **Schlechtes Karma** würfelst, blockiert die Waffe und muss in einer späteren Szene erst repariert werden.

Rudeljäger: Die Kreatur hat **+2 Pips** auf ihre Angriffe für jedes zusätzliche Rudelmitglied, das das gleiche Ziel angreift.

Überladen: Wenn ein Charakter **Überladen** ist, weil er zu viel Ballast trägt, sind Bewegungs- und Angriffswürfe um **–2 Pips** erschwert.

Unhandlich: Der Charakter bekommt automatisch den Zustand **Überladen**, wenn er eine Waffe mit dieser Eigenschaft mit sich führt oder sie benutzt. Es sei denn, er kann die Waffe irgendwo abstützen. Auch abgestützt sind Angriffe auf Ziele, die sich in einer anderen Zone befinden als der vorherige Angriff, um **–2 Pips** erschwert.

Untergebener: Wenn ein Charakter der Einsatzleitung mit der Eigenschaft Untergebener von einem Angriff mit **Gutem Karma** getroffen wird, ist er sofort **Außer Gefecht**.

Zerbrechlich: Nach einer Angriffs- oder Verteidigungsprobe mit **Karma** (gutem oder schlechtem) zerbricht die Waffe und ist nicht mehr zu verwenden. Handelte es sich um eine Angriffsprobe, wird zuerst noch der Schaden ermittelt.

PIERRE MARTIN

Pierre Martin ist ein engagierter, junger und recht liberaler Journalist. Er ist groß und schlank, hat schwarzes Haar mit einer Tolle und Koteletten, und trägt meist abgetragene Jeans und einen Rollkragenpullover. Er lebt mit seiner Freundin Françoise, die noch unkonventioneller ist als er, in einer kleinen Einzimmerwohnung. Er ist schon seit einiger Zeit auf der Spur des Oktopus.

Pierre Martin

Initiative: Aufgabenprobe **Vitalität:** 4
Angriffe:
Irgendwas in Reichweite: 55 %, 3 WX, Zerbrechlich
Verteidigung: 35 %
Sprachen: Französisch, Deutsch
Kompetenzen: Basis 45 %, Journalist 85 %, Spezial 65 %, Aufmerksamkeit 65 %, Nachforschungen 85 %, Bohème 65 %

WISSENSCHAFTLER*IN DER ARMEE

Die französische Armee stellt die besten Wissenschaftler*innen ein, die übrig geblieben sind, nachdem die Unternehmen und Universitäten ihre Auswahl getroffen haben. Sie sind allerdings etwas naiv und müssen in der Regel von einem Offizier beaufsichtigt werden, der keine Ahnung von Wissenschaft hat, damit sie etwas Nützliches für die Armee leisten können.

Wissenschaftler*in der Armee

Eigenschaften: Untergebener
Initiative: 2 **Vitalität:** 2
Angriffe:
Laborausstattung: 45 %, 3 WX, Zerbrechlich
Kompetenzen: Basis 35 %, Spezial 65 %, Naturwissenschaften 95 %, Untereinander uneins sein 75 %

GRAF VON ZADRITH, #2

Der derzeitige Anführer des Oktopus ist Graf Albrecht Vogelin Erwin von Zadrith. Er ist im Oktopus fast ein Mythos. Nur wenige im Orden haben ihn je getroffen. Dennoch ist er einer der wenigen, die tatsächlich mit Namen und nicht mit Nummer bekannt sind.

Graf Albrecht Vogelin Erwin von Zadrith

Eigenschaften: Boss, Flippen (4), Anführer (8), Gegenangriff, Mehrere Angriffe (3), Beängstigend
Initiative: Aufgabenprobe **Vitalität:** 8
Angriffe:
Disneuro-Strahl (1): 75 %, 4 WX, Kurze Reichweite, Nachladen (0), Lähmend
Stockdegen (2): 65 %, 5 WX, Konter
Verteidigung: 45 %
Kompetenzen: Basis 45 %, Spezial 75 %, Aufmerksamkeit 65 %, Stärke 65 %, Ausdauer 65 %, Weltherrschaft 75 %, Befehle brüllen 85 %, Einschüchterung 65 %, Bedrohliches Orgelspiel 105 %

OKTOPUS-SCHLÄGER

Der typische Oktopus-Schläger wird wegen seiner Loyalität und Stärke angeheuert, nicht wegen seiner Intelligenz. Erwarte kein Gespräch, das über „Widerstand ist zwecklos!“, „Ruhe!“ oder „Weitergehen!“ hinausgeht.

Oktopus-Schläger

Eigenschaften: Untergebener, Rudeljäger
Initiative: 4 **Vitalität:** 3
Angriffe:
Schnelle Fäuste: 55 %, 2 WX
Disneuro-Strahl: 55 %, 4 WX, Kurze Reichweite, Nachladen (0), Lähmend
Kompetenzen: Basis 35 %, Spezial 55 %, Beweglichkeit 45 %, Stärke 65 %, Befehle befolgen 55 %

DR. ELINORE MAUVIN

Dr. Mauvin ist eine gebrechliche, etwas labile Frau, die im Sterben liegt, und ein Genie auf dem Gebiet der Robotik und positronischer Gehirne. Sie war einst die Geliebte von Graf von Zadrith, aber sie trennten sich, als sie bemerkte, dass sie nur dazu benutzt wurde, die positronischen Gehirne für die Oktobots zu konstruieren.

Dr. Elinore Mauvin
Eigenschaften: Leutnant, Flippen (2)
Initiative: 8 **Vitalität:** 2
Angriffe:
Laborausstattung: 45 %, 3 WX, Zerbrechlich
Kompetenzen: Basis 35 %, Spezial 65 %, Naturwissenschaften 95 %, Robotik 85 %, Positronik 105 %, Sterben 75 %

ROBO-SANTA

Der von Dr. Elinore Mauvin entworfene mechanoide Albtraum sieht aus wie eine gewöhnliche animatronische Weihnachtsmannpuppe, die mit Kissen ausgestopft ist und in einem roten Weihnachtsmannkostüm steckt. Er lächelt ständig und sagt mit blecherner Stimme „Ho-ho-ho“, „Warst du denn auch brav?“ und ähnliche Weihnachtsmann-Phrasen. Wenn er durchdreht, wandeln sich seine Augen zu einem bedrohlichen roten Glühen, während er seine Opfer verfolgt.

Robo-Santa
Eigenschaften: Leutnant, Flippen (2), Mehrere Angriffe (2), Gegenangriff (ab 2. Runde)
Initiative: 7 **Vitalität:** 5
Angriffe:
MAC-24/29 Leichtes Maschinengewehr: 55 %, 7 WX, Laut, Nachladen (0), Unhandlich, Konter
Metallfäuste (2): 55 %, 3 WX
Kompetenzen: Basis 35 %, Nach Opfern suchen 65 %, Fröhliches Lachen 85 %

GRIGORI

Grigori Alexandrowitsch Kublanow ist Verbindungsmann in der sowjetischen Botschaft, eine Mischung aus einem Bürokraten und einem Rowdy. Seine Aufgabe ist es, Informationen von Agenten zu sammeln und sie zu bezahlen; dafür zu sorgen, dass die Informationen die richtigen Abteilungen innerhalb des GRU erreichen; sowjetische Bürger zu schikanieren sowie Juri an der kurzen Leine zu halten.

Grigori Alexandrovich Kublanov
Eigenschaften: Untergebener, Diplomatenpass
Initiative: 4 **Vitalität:** 3
Angriffe:
Schnelle Fäuste: 55 %, 2 WX
Makarow 9 mm: 55 %, 5 WX, Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (9-0)
Kompetenzen: Basis 35 %, Spezial 55 %, Beweglichkeit 45 %, Stärke 65 %, Marxistische Ideologie 85 %, Russischer Akzent 95 %

JURI

Juri Zinovich Ishutin ist der typische sowjetische Wissenschaftler mit einer brillanten Idee. Er ist sowohl Ingenieur als auch Theoretiker und wurde von Lew Sergejewitsch Termen höchstpersönlich ausgebildet.

Er ist auch ziemlich ahnungslos, was die kommunistische Ideologie angeht, außer dass er davon überzeugt ist, dass die Sowjetunion in der Wissenschaft an der Spitze steht und die Ideologie daher funktioniert. Wie er beim KGB gelandet ist, kann man nur vermuten.

Da er dem KGB angehört und von Grigori betreut wird, ist er sowohl Grigoris Untergebener als auch sein erbitterter Rivale.

Juri Zinovich Ishutin
Eigenschaften: Untergebener, Diplomatenpass
Initiative: 2 **Vitalität:** 2
Angriffe:
Wanzenempfänger: 45 %, 3 WX, Zerbrechlich
Kompetenzen: Basis 35 %, Spezial 65 %, Naturwissenschaften 95 %, Kommunistische Ideologie 15 %

START-HANDOUTS

Wähle zu Beginn des Abenteuers, also nach der Einleitung und dem Angriff durch Robo-Santa, einen oder zwei Charaktere aus, deren **Plot-Aufhänger** zu den Start-Handouts passen, und gib ihnen die entsprechenden Informationen.

- Wenn die Start-Charaktere die anderen Charaktere in das Abenteuer hineinziehen, erhalten sie einen Freien Verbesserungsmarker.
- Wenn die anderen Spieler die Start-Charaktere zu den Hauptcharakteren dieses Abenteuers machen, erhalten sie einen Freien Verbesserungsmarker.

Alternatives Vorgehen: Verteile alle Handouts und lass die einzelnen Spieler*innen vorschlagen, wie sie die anderen Charaktere in das Abenteuer hineinziehen würden. Dann lass die Spieler*innen darüber abstimmen, wer der Start-Charakter sein soll. Dieser hat dann die Aufgabe, die Einführungsszene auszugestalten.

Auf der Suche nach einem Fall

*Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freund*innen hineinzuziehen.*

Ein Freund oder eine Freundin beim französischen Geheimdienst SDECE bittet dich, den Robo-Santa-Vorfall zu untersuchen. Es gibt ein paar Dinge, die deinen Kontakt beunruhigen. Dinge, die die Polizei nicht untersuchen kann und im Namen der nationalen Sicherheit nicht untersuchen sollte. Der Roboter-Weihnachtsmann hatte nicht nur eine Fehlfunktion, sondern es wurde auch kein Funkgerät in den Trümmern gefunden. Er muss also autonom agiert haben oder irgendwie anderweitig ausgelöst worden sein. Wenn es einen solchen Auslöser gibt, finde ihn, kümmere dich darum und informiere den SDECE.

Erzfeind Oktopus

*Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freund*innen hineinzuziehen.*

„Lang lebe der Oktopus“ hallt irgendwie in deinem Kopf wider. Du weißt, dass sie mit humanoiden Robotern experimentiert haben und dabei weitaus erfolgreicher waren, als die meisten Leute glauben. Obwohl nirgendwo ein offensichtliches Oktopus-Logo gefunden wurde, hast du das Gefühl, dass der mechanoide Schrecken vor Weihnachten ihre Fingerabdrücke trägt. Am Tatort sollten sich einige Hinweise finden lassen, die dir bei deiner Suche weitere Anhaltspunkte liefern könnten.

Fasziniert von der Vergangenheit oder Abenteuerlustig

*Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freund*innen hineinzuziehen.*

In den Nachrichten wird von einer versteckten Treppe im BHV in die Pariser Katakomben berichtet, die nach dem Robo-Santa-Vorfall entdeckt wurde. Obwohl sie von der Polizei abgeriegelt wurde, kannst du der Vorstellung von geheimen Räumen nicht widerstehen. Sie müssen schon beim Bau des Hauses vorhanden gewesen sein. Warum solltest du sie nicht erforschen?