DIESELPUNK - THE BASTILLE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Dieselpunk - The Bastille 3
- Bevor es losgeht 3
- Informationen 5
- Die Fraktionen 5
- Charaktere 6
- Sonderregel - Tankgewehr 7
- Das Szenario 8
- Plot und Spielercharaktere 9
- Das Abenteuer 9
- Kapitel 1 - Eine unfreundliche Einladung 9
- Kapitel 2 - Die Rote Mühle 11
- Kapitel 3 - Ankunft 13
- Kapitel 4 - Die Bastille 15

DIESELPUNK - THE BASTILLE

Dieselpunk - The Bastille

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Der Schauplatz des Abenteuers ist ein fiktives Paris, das nach einem ausgedehnten ersten Weltkrieg von den USA besetzt ist.
- **Wann spielt das Abenteuer?**: 1951, in einer parallelen Zeitlinie.
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: Das gewählte Regelwerk ist das How to be a Hero-Regelwerk.
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Für 3 bis 5 Spieler und natürlich den Spielleiter.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Anfänger. Das Abenteuer ist zu großen Teilen durchgeplant und soll sich daher an Einsteiger richten.
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Anfänger.
- **Spieldauer**: Als One-Shot sollte das Abenteuer an einem Abend durchspielbar sein.

Bevor es losgeht

Bevor es losgeht sollten noch ein paar Sachen erklärt werden, die das Spielen dieses Abenteuers vereinfachen sollten. Es handelt sich hier um mein allererstes Pen&Paper-Abenteuer. Da ich noch kein Gefühl für gutes Balancing habe sind sämtliche Proben im Spiel nicht durch einen Zahlenwert festgelegt und sollten beim Spielen erarbeitet werden, um einen angenehmen Spielfluß zu gewährleisten. Ich bin ein großer Fan der RocketBeans-P&P Runden und habe mich zugegebenermaßen dort inspirieren lassen.

Die ersten drei Kapitel sind linear und stellen das Intro der Geschichte da. Ab dem vierten Kapitel öffnet sich dann das Abenteuer zu mehreren Erzählsträngen hin, die von da an in Quests unterteilt sind. Am Anfang und Ende der einzelnen Quests sind Verweise darauf, von welcher Quest gestartet wurde, insofern das wichtig ist, und welche Quest als nächstes gestartet wird. Der Spielablauf ist einem Abenteuerbuch nicht unähnlich. Folgt den Links und ihr solltet nicht verloren gehen.

Es gibt im Laufe dieses Abenteuers ein paar speziell gekennzeichnete Textstellen, die man wie folgt erkennt:

Diese Textstellen stehen für Beschreibungen die so vom Spielleiter vorgelesen werden können.

Diese Textstellen stehen für Dialogteile die in erster Linie als Leitfaden dienen sollen. Improvisation darüberhinaus ist erwünscht!

Diese Textstellen sind natürlich nicht zwingend so vorzulesen. Wenn bei eurer Runde veränderte Situationen auftreten solltet ihr sie spontan abändern. Das gilt auch für Dialoge, die eher als Leitfaden zu verstehen sind. Dialogschnipsel sind mit „(Dialoginhalt)" gekennzeichnet. Wenn Spieler reinreden, ist es da selbstverständlich besser darauf einzugehen.

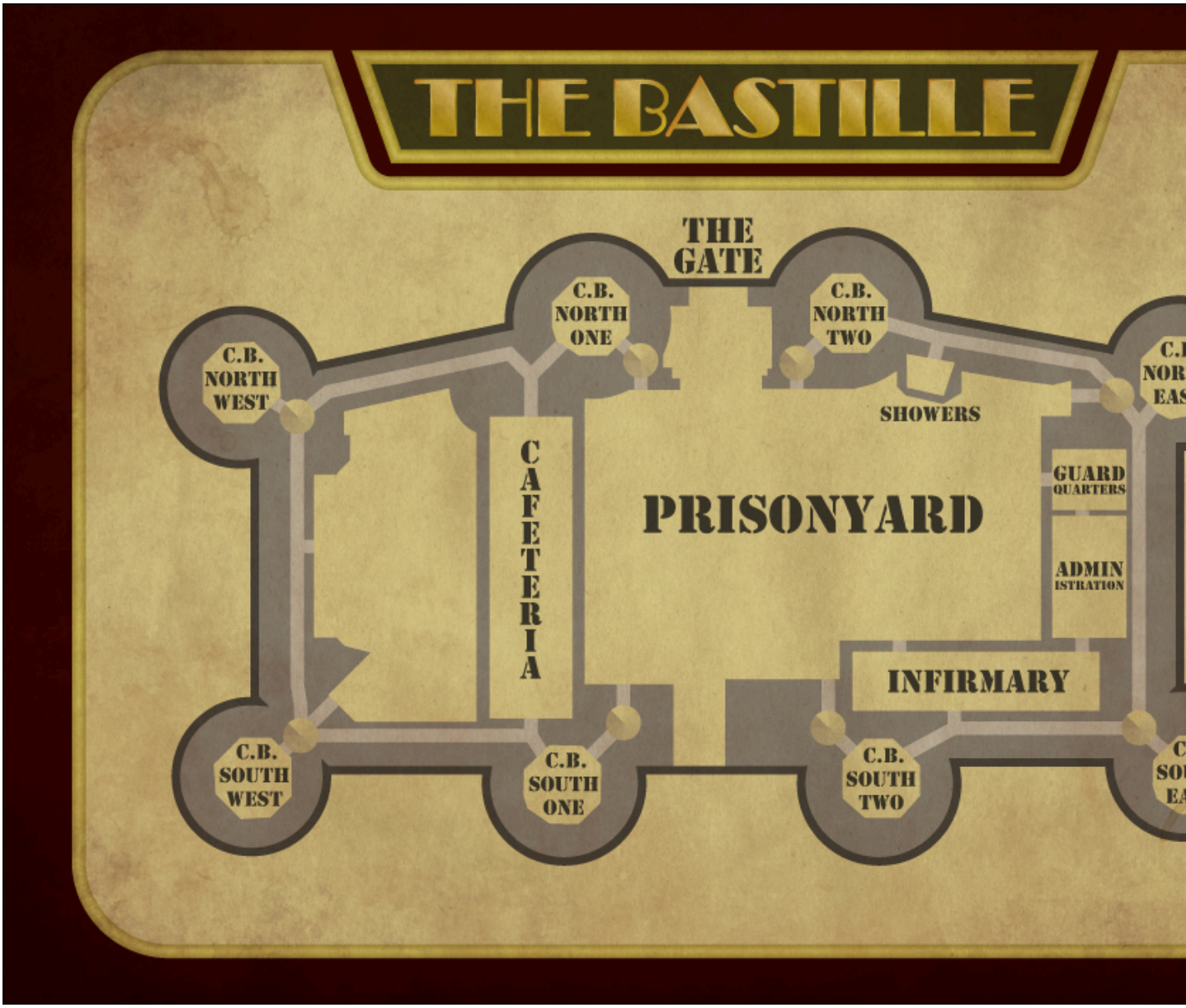
PROBE *Fähigkeit* - Bei Erfolg:

Dies sind die bereits im Abenteuer vorgeplanten Proben. Die Fette Schrift dient lediglich der leichteren Erkennung. Die Fähigkeit die von den Sternen eingefasst ist, ist lediglich eine Orientierungshilfe. Um diese Probe zu absolvieren, sollte dieser oder ein ähnlicher Skill bei den Spielern vorhanden sein.

Links wie dieser dienen der einfacherern Navigation und führen dich immer dahin, wo du hinmusst.

Es gibt in diesem Abenteuer ein paar Storyschnipsel, die mit Bedingungen behaftet sind, wie man schon im Inhaltsverzeichnis sehen kann. Keine Sorge, die Links führen dich immer zu dem Teil, der für dich relevant ist.

Dann mal ab dafür!

- The Bastille
- 

Karte der Bastille

Informationen

Die Fraktionen

Europäischer Untergrund

Der Europäische Untergrund besteht aus Anhängern der ehemaligen europäischen Staaten, die sich zur Verteidigung gegen die Amerikaner zusammengeschlossen haben. Sie verfolgen das Ziel durch Anschläge, Sabotagen und Guerilla-Taktiken die Amerikaner Stück für Stück aus Europa zu vertreiben. In ihren Reihen finden sich auch noch radikalere Personen, die nicht für Europa, sondern für den Neubau des eigenen Lands kämpfen. Es handelt sich um keine klare Gruppe. Jeder, auch Mitglieder der einzelnen Banden, können Mitglieder des Europäischen Untergrunds sein.

Die Greaser

Die Greaser sind eine Jugendbande, die sich außerhalb der Gefängnismauern mit Vorliebe um ihre hochgezüchteten Wagen und andere technologische Spielereien kümmern. Gegründet wurde die Bande von Veteranen der Panzer- Korps, die nach dem Krieg ihr Faible für motorisierte Fahrzeuge nicht verloren haben. Sie sind brutal, wenn es darum geht ihre eigenen Gebiete zu verteidigen und sind vor allem durch ihren Drogenhandel bekannt. Im Gefängnis sind sie die Ansprechpartner, wenn es um selbstgebaute Waffen, Aufputsch- und Haarpflegemittel geht.

Black Panthers

Die Black Panthers bestehen größten teils aus ehemaligen G.I.s die durch die Segregation nach dem Krieg wieder in die Unterschicht der Gesellschaft verbannt wurden. Doch auch französische Schwarze sind der Gang beigetreten, nachdem sie durch die Machtübernahme der Amerikaner ihren Stand verloren. Dieser Gruppe von Bürgerrechtlern ist der öffentliche Protest gegen die rassistischen Gesetze jedoch nicht genug. Sie verüben Anschläge auf Politiker und Firmenbesitzer. Während die meisten Mitglieder für ein friedliches Zusammenleben aller Ethnien kämpfen gibt es auch Mitglieder, die extremere Ansichten vertreten. In der Bastille sind sie eine verschlossene Gruppe, die jedoch auch in sich selbstin Amerikaner und Franzosen gespalten ist.

Die Italienische Mafia

Durch ihre Kontakte konnte die Mafia in den Kriegsjahren die eigenen Leute effizient von der Front fernhalten und errichtete so in den zerrütteten Staaten Europas ein Netz aus Banden, die in allen nennenswerten Städten ihre Lager aufgeschlagen haben. Sie sind die High-Society unter den Gangstern. Sie bestechen, schmieren, entführen, foltern und Morden, um damit ihre eigene Position zu stärken. Politik ist ihnen egal, solange sie zu ihren Gunsten agiert. Es kursieren Gerüchte, dass sie auch in den U.S.W. gute Beziehungen zu der Regierung haben und stellenweise im Auftrag von Staatsmännern handeln. Außerdem sind sie die Padres des Drogenhandels. Sie sind die Leute, die die großen Ladungen Drogen aus aller Welt in das Staatsgebiet der U.S.W. schmuggeln und dort im großen Stil an Banden und Privatabnehmer verkaufen. Der Drogenhandel führt allerdings auch zu Spannungen innerhalb der Mafia. Manche Familien hassen Drogen und versuchen immer wieder zu verhindern, dass die anderen Familien von diesem Geschäftszweig profitieren. Drogenhandel gilt als unehrenhaft.

Der Geheimdienst Terrorbekämpfung

Der Geheimdienst Terrorbekämpfung oder auch GTB ist eine Abteilung des amerikanischen Geheimdienst, der speziell dem Aufspüren und Zerschlagen von europäistischen Organisationen dient. In ihm finden sich viele Mitglieder der ehemaligen europäischen Armeen, die nach dem Krieg ihr Wissen und ihre Fähigkeiten gegen eine neue Existenz austauschten.

Charaktere

Frank Smith/Sean Guérin

Der ehemalige Abteilungsleiter der Avaler. Er ist nach dem Krieg mit wehenden Fahnen zu den Amerikanern übergelaufen und konnte sich dort seine hohe Stellung im Geheimdienst sichern. Er will seine alten Spuren verwischen und dafür die letzten Überbleibsel seiner Abteilung entgültig loswerden. Er ist skrupellos und schreckt nie vor Gewalt zurück. Sein älteres Allerweltsgesicht und seine braven braunen Haare, die er zu einer Frisur geformt hat, die eher nach Büroarbeit aussieht, lassen ihn wie einen unbescholltenen Bürger aussehen. Die wenigen, die ihn jemals unterschätzt haben, sind nicht mehr am Leben um ihren Fehler zu bereuen.

Valentine Johnson

Agentin des GTB. Sie ist die Partnerin von FRANK SMITH und ihm treu ergeben. Möglicherweise geht ihr Intresse zu FRANK über die beruflichen Grenzen hinaus. Sie hat keinerlei Emphatie für Terrorverdächtige übrig und würde am liebsten alle Europäer provisorisch einsperren lassen. Ihre Markenzeichen sind ihr roter Hut und Mantel, sowie ihre roten Haare und ihr verführerischer roter Lippenstift.

Donnie

Donnie ist ein kleiner Fisch in der Mafia. Selten gehen seine Aufträge über einfache Laufburschenarbeit hinaus. Doch dazu ist er noch ein wichtiges Mitglied des Europäischen Untergrunds innerhalb der Bastille. Keiner weiß, dass er zudem noch ein Doppelagent für den GTB ist. Sein zerrissener blauer Anzug und seine nach hinten gefetteten Haare verpassen ihm ein zwielichtiges Auftreten, dass von seinem freundlichem Auftreten nur unterstrichen wird.

Johnny Guitar

Der Anführer der Greaser. Seine geflickte Lederjacke und seine Jeans unterstreichen seinen Freiheitswillen. Er ist ein sympatischer und charismatischer Anführer und seine akkurat gestylte Tolle sorgt selbst unter seinen Greaser-Kollegen für Neid.

Wilhelm Fischer

Der Vorsitzende des Bastille Gefängnis. Er ist längst des Krieges und des Terrors müde und will nur noch in den Ruhestand. Doch dafür muss er seine letzten Dienstjahre mit seinem etablierten eisernen Führungsstil hinter sich bringen. Seine ausgegrauten blonden Haare die er zu einem strengen Pferdesschwanz bindet und seine Uniform, die bereits mehr Krieg gesehen hat als ganze Platoons, verleihen ihm ein respekteinflößendes Auftreten.

Timothy Smith/Winston Churchill

Das Oberhaupt des Europäischen Untergrunds. Er hat sich geschworen bis zum letzten Atemzug den Kampf gegen die Besatzer weiterzuführen. Seine zerlumpte Existenz im Todestrakt der Bastille ist seine Tarnung gegen den Regierungsapparat der Amerikaner, die er dank seinem Gehilfen Franz Bauer aufrecht halten kann.

Doc Askeris

Der Arzt der Bastille. Ehemaliger Sturmsanitäter im Heer der Amerikaner. Kettenraucher und die vielleicht coolste Socke in ganz Europa. Graue Haare, ein Drei-Tage-Bart und sein verschmierter Arztkittel schmücken sein Antlitz.

Franz Bauer

Wachoffizier im Todestrakt der Bastille. Ein Mitglied des Europäischen Untergrunds. War früher General im deutschen Heer, ist dann dem Europäischen Bündniss beigetreten und hat sich nach Kriegsende in die Dienste der Amerikaner gestellt. Er ist das einzige Mitglied des Europäischen Untergrunds, das den Aufenthaltsort von Winston Churchill kennt, denn dieser ist im Todestrakt beherbergt. Durch „Bürokratische Schwierigkeiten und Fehler" hat Franz selbst in den Akten des Gefängnisses die Existenz von Timothy Smith unter den Teppich gekehrt.

James Simon

Bruder von Janett Simon. Mitglied der Black Panthers. Ist für den Mord eines Vergewaltigers eingefahren, der sich unglücklicherweise als amerikanischer Politiker herausstellte. Er kennt die Spieler durch seine Schwester.

Janet Simon

Die Schwester von James Simon. Sie war früher die Buchhalterin von Sean Guérin. Sie kennt die Spieler noch aus den alten Zeiten. Heute arbeitet sie als Redakteurin in einer städtischen Zeitung und feiert wochenends gerne im Red Windmill Jazzclub, da sie dort den Besitzer kennt.

Sonderregel - Tankgewehr

Das Tankgewehr ist eine extrem starke Waffe. Damit die Spieler eine Chance haben einen der Schüsse zu überleben schlage ich die Zusatzregel vor, dass erst ermittelt werden muss, ob der Schütze trifft, dann muss ein weiterer Wurf mit einer 25/75 Chance geworfen werden, ob der Spieler getroffen wird oder ob die Kugel nur in der unmittelbaren Nähe einschlägt, wodurch der Schaden verringert und überlebbar wird.

Das Szenario

Aufgrund der Expansion des britischen Empires fing das englische Königshaus zu Beginn des 17. Jahrhundert vermehrt nach an vergessenen Wissen zu suchen, in der Hoffnung das eigene Weltreich durch technologische und militärische Überlegenheit zu sichern. Der Londoner Gelehrte William Scrambler stieß im Verlauf dieser lang andauernden Suche, die sein Leben seit jungen Jahren fast völlig in Anspruch nahm, auf eine fast völlig ausradierte Skizze auf der Rückseite von Da Vincis berühmter Flugmaschine und entschloss sich die noch erkennbaren Teile der Zeichnung zusammen mit einem befreundeten Schmied und Feinmechaniker nachzubauen. Im Februar im Jahre 1653 wurde die Maschine dem englischen König Oliver Cromwell vorgestellt – und funktionierte. Die Maschine bestand aus einer Feuerstelle, einem Wassertank, diversen Röhren und einem Satz Kolben – es handelte sich um die allererste laufende Dampfmaschine der Welt. Diese, bald als „Scrambler" bekannte, Maschine veränderte in den darauffolgenden Jahrzehnten die Welt. Andere Staaten fingen schneller als erwartet an das Potential der Erfindung zu erkennen und diese zu kopieren. Europa geriet in den Malstrom einer rapiden technologischen Weiterentwicklung in dessen Verlauf so manche auf der Strecke blieben. Die Strömungen in Richtung Demokratie und Stärkung des Bürgertums blieben durch die Machtfestigung der Adeligen, die sich ein Monopol auf Technik und Produktion sicherten, für längere Zeit in Europa aus. Zur viktorianischen Zeit im 19. Jahrhundert war die Technik bereits so weit, dass dampfbetriebe Kolosse aus Stahl, Kupfer und Messing durch die Londoner Innenstadt patrouillierten.

Auf dem Zenit dieses Fortschrittes kam es dann zur nächsten Initialzündung des Fortschritts. 1893 erfand Rudolf Diesel den Dieselmotor. Wassertanks verschwanden und statt Kohle wurde nun ein hochmoderner Brennstoff verwendet. Die Maschinen wurden schneller, größer, effizienter und noch dreckiger. Doch dieser Fortschritt mündete Rasch im Chaos. Die politische Instabilität Mitteleuropas und der neue Aufwind der Technologie führten prompt in den ersten Weltkrieg. Doch statt Grabenkämpfen und den ersten Gehversuchen in Flugzeug- und Panzertechnik kamen hierbei ausgereifte Tötungsmaschinen mit vollautomatischen Kanonen zum Einsatz. Die Folgen waren verheerend. Europa, Asien und der Orient versanken im Chaos. Nach 20 Jahren Krieg, in denen die Weltbevölkerung um fast ein Drittel schwand, konnte die Entente, also Frankreich, Italien, Großbritannien und die USA, endlich die ersten relevanten Siege erkämpfen. Nach 6 weiteren Jahren brach der Widerstand des Kaiserreichs endgültig zusammen und es konnten Friedensgespräche aufgenommen werden. Doch gerade als Frieden in Aussicht stand brachen die USA sämtliche Bündnisse. Da sich der Krieg nie auf amerikanischen Boden abspielte waren die USA die stabilste Nation der Kriegsmächte. Diesen Vorteil nutzen sie schamlos aus. Die amerikanischen Truppen, die in ganz Europa stationiert waren, waren unter den gegebenen Umständen nicht zu stoppen. Nur ein Jahr später zwangen die USA dann den Rest der Entente in die Knie und breiteten Ihr Staatsgebiet auf ganz Europa aus. Ein auf Leichen und Verrat gebauter Frieden kehrte ein.

Heute, im Jahr 1951, hallt wilder Jazz durch die Straßen der „United States of the World". Die Leute sind des Krieges müde und wollen endlich wieder die schönen Seiten des Lebens genießen. Es wird gefeiert, als würde die Welt untergehen, nur das der Untergang bereits überstanden ist. Die Stimmung ist ausgelassen, die Autos schnell, der Alkohol hochprozentig, die Drogen zahlreich und die Busen freischwingend. Doch inmitten der Partys, Puffs und Clubs wächst ein Krebsgeschwür. Terroristen des Europäischen Untergrunds und kriminelle Banden, die aus alten Armeetruppen entstanden, haben das üppige Nachtleben fest im Griff. Sie klauen, morden und ticken was das Zeug hält. Und der noch unsichere Beamtenapparat in Europa ist kaum fähig gegen diese Welle des Verbrechens anzugehen. Daher bedient sich die Justiz vor allem eines Mittels: Der Abschreckung. Todesurteile werden immer öfter ausgesprochen und die überquellenden Gefängnisse sind brutal, ungepflegt und riechen noch 2 Meilen gegen den Wind nach Blut, Scheiße und Pisse. Als Wärter werden vor allem Kriegsveteranen eingestellt, deren Verstand auf den Schlachtfeldern blieb. Kaum einer der einsitzt kommt je wieder heraus.

Plot und Spielercharaktere

Wir befinden uns in Metropolis, der Hauptstadt des europäischen Gebiets der U.S.W. im Jahr 1951. Früher hieß dieser Moloch einer Stadt mal Paris, aber nach der vollständigen Zerstörung wurde sie von den Besatzern neu aufgebaut und im gleichen Zug, vermutlich um die französische Bevölkerung zu demütigen, umbenannt. In den Ruinen der Bastille, dem einzigen noch intakten Wahrzeichen der alten Stadt, wurde ein Hochsicherheitsgefängnis installiert, in dem vor allem hochrangige Kriminelle, Terroristen des europäischen Untergrunds, und Schwerverbrecher wie Kannibalen oder Serienmörder einsitzen.

Ihr seid ehemalige Mitglieder der europäischen „Avaler" – die Schwalben – eines Teams aus Spionen und Agenten, die unter dem Kommando von Sean Guérin hinter den amerikanischen Linien spioniert, sabotiert und gemeuchelt haben. Nach Kriegsende habt ihr euch getrennt, mit euren Kontakten neue Papiere besorgt, seid untergetaucht und habt ein neues Leben angefangen. Doch die Regierung der U.S.W. hat euch ausfindig gemacht und tritt jetzt mit einem Auftrag an euch heran.

Überlegt euch was eure Rolle innerhalb der Avalers war. Wart ihr ein Spion, der mit Charm und diplomatischen Geschicks an Geheimakten gelang? Ein Killer, der Stück für Stück hochrangige Militärs ausschaltete? Ein Sprengstoffexperte, der Konvois und Brücken sprengte? Und überlegt euch, was ihr in den Nachkriegsjahren getan habt. Welchen Beruf habt ihr ausgeübt? Habt ihr Familien gegründet? Das ist euch, den Spielern, überlassen.

Das Abenteuer

Kapitel 1 - Eine unfreundliche Einladung

Es ist früher Abend. Ihr seid jeweils alle zuhause oder an dem Ort, den ihr euer Zuhause nennt. Ihr habt einen friedlichen Tag hinter euch. Doch die Ruhe währt nicht lange.

Schwarze Limousinen der Marke ‚Scrambler' halten vor den Behausungen der Spieler. Furchteinflößende Männer in schwarzen Anzügen steigen aus den Autos. Einer der Ankömmlinge trägt eine Thompson-Maschinenpistole, die anderen Pistolen. Es klopft.

Probe *Wissen* - Bei Erfolg:

„Du erkennst, dass es sich um Fahrzeuge der Regierung handelt, allerdings sind Limousinen Politikern, Botschaftern und dem Geheimdienst vorbehalten. Wer auch immer etwas von euch will, sitzt ganz oben auf der Leiter der Macht in den United States of the World."

*„Guten Tag. Sind Sie *SPIELERNAME*? Wir haben die Anweisung Sie mitzunehmen. Sie stehen unter Verdacht in Ihrer Vergangenheit einer terroristischen Organisation nahegestanden oder angehört zu haben."*

„Wenn Sie Widerstand leisten wollen, sind wir befugt Sie mit Gewalt mitzunehmen."

„Ihr werdet zu einer der Limousinen geführt. Bevor ihr jedoch einsteigen sollt, wird euch eine Augenbinde aufgesetzt. Zwar schafft ihr es euch noch einige Zeit lang durch eure Ortskenntnisse zu orientieren, doch verliert trotzdem im Getümmel des Straßennetz von Metropolis früher oder später die Orientierung. Blind und bar jeder

Ahnung wo ihr hinfahrt seid ihr nun auf dem Weg in eine ungewisse Zukunft. Ihr werdet wieder aufmerksam, als ihr mehrere scharfe Linkskurven fahrt, die scheinbar alle auf nach unten laufende Rampen führen. Nach mehreren Drehungen halten die Wagen und euch wird die Augenbinde abgenommen.“

In einer Tiefgarage kommen die Spieler dann zusammen. VALENTINE JOHNSON, eine hagere, streng aussehende junge Frau und Agentin des GTB (Geheimdienst TerrorBekämpfung) brieft die Spieler. Die Männer mit Waffen stellen sich um die Spieler auf.

„Haben wir sie dann wohl doch endlich gefunden. Eine schlampige Tarnung, wenn ich ehrlich bin. Von Leuten wie ihnen hätte ich mehr erwartet. Nun, sie wundern sich vermutlich warum sie hier sind und noch nicht die Rosen von unten betrachten. Mein Vorgesetzter ist der Meinung wir brauchen sie.“

VALENTINE JOHNSON spuckt einen der Spieler an.

Probe *Handeln* - Bei Erfolg:

Valentine schaut den Spieler kurz überrascht an und wirft ihm dann ein vielsagendes Lächeln zu bevor sie fortfährt.

„Ich dagegen bin der Meinung, dass Bastarde wie sie hängen sollten. Aber das ist leider nicht meine Entscheidung. Glück für sie. Also, es geht um Folgendes: Ist ihnen der Europäische Untergrund geläufig?“

Probe *Wissen*/Backstory - Bei Erfolg:

„Dann klären Sie doch bitte die anderen auf.“

Der Spielleiter übernimmt und erzählt die Geschichte des Europäischen Untergrunds.(siehe Europäischer Untergrund)

Misserfolg:

„Nicht? Und ich hätte gedacht, sie würden sich für sowas interessieren. Der Europäische Untergrund ist eine Terrororganisation, die die befreite Bevölkerung der United States of the World durch Anschläge und Morde in Angst und Schrecken versetzt. Sie erkennen den Untergang ihrer mickrigen Nationen nicht an und trauern der Kleinstaaterei hinterher, die erst dafür gesorgt hatte, dass dieser schreckliche Krieg ausbricht. Deswegen sind sie uns ein Dorn im Auge. Ein Dorn, den sie nun entfernen sollen.“

„Sie kennen sicher alle noch Winston Churchill. Er ist der Urheber dieser Terrorgruppe. Und uns wurden Informationen zugespielt, dass er sich einer chirurgischen Operation unterzogen hat und sich nun unter neuer Identität in einem unserer eigenen Gefängnisse vor der Gerechtigkeit versteckt. Er soll unter den Terrorverdächtigen sein, die momentan in der Bastille eingesperrt sind, doch sämtliche Versuche ihn unter den Gefangenen zu identifizieren sind fruchtlos gewesen. Und das vollständige liquidieren aller Insassen könnte zu starken Spannungen in der Bevölkerung führen und ist daher - leider - keine Option.“

„Kommen wir zum Punkt. Sie kennen sich ja sicherlich gut mit verdeckten Operationen aus. Sie sollen für uns in die Bastille gehen, herausfinden welcher der Insassen Winston Churchill ist und ihm eine gerechte Strafe zukommen lassen, wenn sie verstehen was ich sagen möchte. Die Sache hat aber einen Haken. Dies hier ist ein Auftrag des GTB. Sie haben keine besonderen Befugnisse. Also sorgen sie zuerst dafür in die Bastille befördert zu werden. Dafür haben wir bereits eine Möglichkeit arrangiert, bei der sie direkt ihren Nutzen unter Beweis stellen können. Ihnen ist der Name Janet Simon sicherlich noch ein Begriff.“

JANET SIMON war die Sekretärin eures früheren Operationsleiter SEAN GUÉRIN. Sie ist eine junge schwarzafrikanische Frau, die mit euch seit der Gründung der AVALER zusammengearbeitet hatte.

„Sie ist heute Abend im RED WINDMILL JAZZCLUB. Gehen sie dorthin und liquidiren sie sie. Keine Sorge: Heimlichkeit ist nicht nötig. Lassen sie sich danach einfach von Sicherheitskräften mitnehmen. Dann landen sie wie von selbst an ihrem eigentlichen Auftragsort. Wir werden sie beobachten und Wachen um das gesamte Gebäude aufstellen. Ein Fehlschlag wird nicht toleriert. Noch Fragen?“

Der Auftrag ist klar. Mord verüben. Einfahren. Vertrauen erarbeiten. Einen weiteren Mord verüben.

Informationen, die Spieler durch nachfragen erhalten können:

Name des Auftraggebers: FRANK SMITH

PROBE *Interagieren* - Bei Erfolg:

Dem Spieler fällt ein leichtes Grinsen auf, als VALENTINE JOHNSON den Namen ausspricht. Vermutlich ist das nicht der richtige Name des Auftraggebers.

Was nach Abschluss mit ihnen passieren soll: Begnadigung, Belohnung, Stelle als Agent des GTB.

PROBE *Interagieren* - Bei Erfolg:

Es ist klar, dass es sich dabei um eine Lüge handelt. Der verachtende Gesichtsausdruck lässt vermuten, dass für die Spieler eventuell schon etwas anderes geplant wurde.

Was bei Ablehnung oder Fehlschlag passiert:

Hinrichtung als Staatsfeind.

Zusätzlich:

PROBE *Maschinen o.Ä.* – Bei Erfolg:

VALENTINE JOHNSON fährt zwar eine fast identische Limousine, aber die Abwesenheit von Panzerung und Staatskennzeichen lässt dich vermuten, dass es sich dabei um ein Privatfahrzeug handelt. Dich beschleicht das Gefühl, dass an der ganzen Sache etwas faul ist.

Die Spieler werden in einer der Limousinen gesetzt. Die Fahrerkabine ist abgetrennt. Zeit für Gespräche zwischen den Spielern. Wenigstens haben die Spieler keine Augenbinden aufgesetzt bekommen.

Das Gespräch wird aufgezeichnet.

Weiter zu Kapitel 2

Kapitel 2 - Die Rote Mühle

Die Limousine verlässt die Tiefgarage. Ihr wart wohl noch tiefer unter der Erde als ihr zunächst gedacht habt. Während ihr durch die Straßen von Metropolis gefahren werdet bietet sich euch der alltägliche Anblick der Stadt. Riesige Wolkenkratzer zwischen denen Flugzeuge und Zeppeline durcheinandergleiten. Grelle Neonschilder an den Fassaden der der Häuser und eine graue Menschenmasse, die sich wie dicker Syrup über die Gehsteige wälzt. In

den Seitengassen hocken Penner auf Zeitungen und sind eingeschlafen oder schon am verwesen - Intressieren tut das eh keinen. Alle paar Straßen wird euer Wagen an einem Checkpoint angehalten, an dem euer Fahrer nur einen Brief aus dem Fenster reicht und danach durchgewunken wird. Unter den Menschen, die an eurem Auto vorbeiziehen seht ihr die auffällig große Menge an verkrüppelten und Verletzten - Nachwirkungen des großen Kriegs. Als ihr um eine weitere graue Ecke biegt landet ihr vor einem Haus, auf dessen Dach eine große rote Mühle installiert wurde. Auf dem beleuchteten Schild kann man noch den alten Namen „Moulin Rouge“ unter dem Neuen erkennen. Die Amerikaner haben gerade im ersten Nachkriegsjahr großen Wert darauf gelegt die europäischen Markenzeichen in den "American Way of Life" einzugliedern. In erster Linie einfach nur zur Demütigung.

Das Auto hält an.

Die Spieler werden vor dem Nachtclub „Red Windmill“ abgesetzt. Dort wird ihnen vom Fahrer, der das Fenster zur Mitfahrerkabine öffnet ein Bild von JANET SIMON gegeben. Sie ist eine gutaussehende dunkelhäutige Frau in ihren späten zwanzigern mit großen dunklen Augen und einem üppigen, wohlgeformten Körper. Außerdem weist er darauf hin, dass um das Gebäude Agenten aufgestellt werden, die ohne zu zögern schießen, falls die Spieler das Gebäude ungeplant verlassen. Nach Abschluss des Auftrags sollen die Spieler sich gefangen nehmen lassen. Außerdem kriegt die Gruppe eine schallgedämpfte Pistole mit einem Schuss.

Beim Türsteher muss die Pistole versteckt werden.

PROBE *Heimlichkeit* - Bei Erfolg:

Spieler werden durchgelassen.

Bei Misserfolg:

Der Türsteher nimmt die Waffe einfach an sich und sagt, dass man mit Waffen nicht spaßt und man sie sich beim Verlassen wieder bei ihm abholen kann. Waffenbesitz ist legal und nicht unüblich.

Ihr steht nun also im Eingang des Red Mill Jazzclub. Die laute und wilde Jazzmusik dröhnt euch in den Ohren. Zu eurer Rechten ist der Tanzboden auf dem sich Männer in schicken Anzügen und Frauen in eleganten Abendkleidern tummeln. Links von euch sind Tische aufgereiht, an denen die weniger tanzfreudigen Gäste an Ihren teuer bezahlten Getränken nippen. Geradezu ist die Bar, an der ein schwarzer Barkeeper dabei ist Bierkrüge sowie Wein- und Cocktailgläser zu befüllen. Auf der Bühne befinden sich die Musiker in Ekstase und scheinen so in ihr Spiel vertieft zu sein, dass sie es nicht bemerken würden, wenn die anderen Musiker aufhören würden zu spielen.

Was tut ihr?

Die Spieler erspähen JANET SIMON auf dem Parkett. Sie tanzt und scheint ihre Umwelt völlig aus den Augen verloren zu haben.

Euch fällt auf, dass bis auf den Barkeeper und JANET SIMON nur Weiße im Club sind. Für gewöhnlich ist Schwarzen der Eintritt verboten.

PROBE *Wahrnehmung* - Bei Erfolg:

Ein Mann, der alleine an den Tischen sitzt, fällt dir ins Auge. Er starrt eure Gruppe misstrauisch an. Sobald er bemerkt, dass du ihn anschaust wendet er seinen Blick sofort ab und starrt auf das unangerührte Bier, dass vor ihm steht.

JANET SIMON erkennt die Spieler nur, wenn sie ihr zu nahekommen. Wenn sie sich ihr nicht aggressiv nähern beginnt sie ein Gespräch. Sollten die Spieler sich zunächst an einen Tisch setzten um die Szenerie zu beobachten, verlässt JANET SIMON das Parkett in einer Musikpause.

PROBE *Backstory* - Bei Erfolg:

Du weißt, dass JANET SIMON in Richtung der Toiletten geht. Diese sind durch einige Flure vom restlichen Laden getrennt und dienen aufgrund ihrer Abgeschiedenheit oft als Umschlagplatz für Drogengeschäfte.

Wenn ein männlicher Charakter Janet einfach auf die Frauen-Toiletten folgen sollte, wähnt sich JANET SIMON automatisch in Gefahr und geht von einem Mord aus. Woraufhin sie sofort versucht am Spieler vorbeizustürmen um in den Keller zu flüchten.

Falls die Spieler mit JANET SIMON ins Gespräch kommen erzählt sie, dass sie seit dem Kriegsende niemanden von der Truppe gesehen hat. Von SEAN GUÉRIN weiß sie gar nichts. Auch von Churchills Aufenthaltsort, geschweige davon, dass er noch lebt weiß sie nichts.

Wenn die Spieler JANET SIMON mit ihrem Auftrag konfrontieren bricht sie in Tränen aus und fleht die Spieler an sie leben zu lassen. Sie schlägt den Spielern vor, dass sie in erster Linie nur ein Verbrechen begehen müssen, dass sie in die Bastille bringt.

Sie schlägt vor, einem Mann in einem weißen Anzug, auf der Tanzfläche auf den EU anzusprechen. Der Mann ist ein Zivilpolizist und würde die Spieler auf jeden Fall gefangen nehmen. Sie würde danach durch die Keller unter dem Club abhauen und die Stadt verlassen. Sie ist befreundet mit dem Clubbesitzer, weswegen sie überhaupt erst hineindarf.

Wenn die Spieler JANET SIMON laufen lassen und das Gespräch beobachtet wurde wird sie bei der Flucht vom AGENTEN im Club verfolgt und ermordet. Das erfahren die Spieler erst später. Es ist möglich das Gespräch außerhalb der Halle zu führen, aber dann folgt der Agent den Spielern. Er muss direkt abgelenkt werden um JANET SIMONs Tod zu verhindern. Wenn die Spieler JANET SIMON in aller Öffentlichkeit ermorden, zieht der BARMANN eine Waffe und eröffnet das Feuer auf die Gruppe und Panik bricht aus.

Es bleibt offen, was die Spieler machen um gefangen genommen zu werden.

Weiter zu Kapitel 3

Kapitel 3 - Ankunft

Es ist mittlerweile spät nachts. Ihr erreicht die Bastille in einem Panzerwagen der Polizei. Zwei Sicherheitskräfte öffnen die Hecktüren des Laderaums und holen euch heraus.

Die Bastille sieht nach dem Umbau nach einem direkten Zugang zur Hölle aus. Die gigantischen Steinmauern sind bis hoch an die furchteinflösenden Zinnen mit alten Stahlplatten besetzt worden, die vermutlich von Fahrzeugwracks von der Front stammen. Das gesamte Gelände ist mit schwerem Stacheldraht umzäunt in den teilweise merkwürdig mumifizierten Leichen hängen. Vermutlich wurden sie als Abschreckung für die anderen Insassen dort hängen gelassen. Am Himmel kreisen kleine Zeppeline, die mit Suchscheinwerfern ausgestattet sind. Sofort steigt euch der Gestank von Fäkalien, Blut und Verwesung in die Nase. Immer wieder hallen Schreie aus dem inneren des Gebäudes an eure Ohren. Die Sicherheitskräfte zerren euch zur ersten, vorgelagerten

Wachstation. Dort spricht einer der Polizisten mit einem Wärter, der daraufhin seinen Sprechapparat in die Hand nimmt und irgendjemanden im Inneren der Bastille kontaktiert. Daraufhin öffnet der Wärter das Zaun-Tor, durch welches euch die Polizisten hineinführen.

Zusatzinfos fürs Umschauen:

Eine Krähe, die gerade einen Leichnam auseinanderrupft berührt mit einer Schwanzfeder ein Teil des Stacheldrahts. Daraufhin leuchtet sie in einem grellen Ball aus Licht auf, der nur für einen Augenblick blendet, bevor die Krähe mit einem lauten Knall platzt. Der Stacheldraht steht wohl unter Strom. Das erklärt auch das Aussehen der Leichen: Sie sind gut durch.

Auf den Zinnen patrouillieren schwer ausgerüstete Soldaten. Auf den ersten Blick wundert ihr euch, da sie irgendwie über den Zinnen zu schweben scheinen. Doch als ihr genauer hinseht seht stellt ihr fest, dass sie auf einer Art stelzen gehen, die irgendwie von einem Motor im Rucksack der Soldaten angetrieben werden. Von den Rücksäcken gehen auch Schienen die Arme bis zu den Händen entlang, in denen absurd große Gewehre liegen.

PROBE *Waffenkunde* - Bei Erfolg:

Es handelt sich um das Tankgewehr der Deutschen. Wo das hin schießt wächst kein Gras mehr. Du vermutest, dass die Betreiber des Gefängnisses weniger Angst vor Ausbruchsversuchen haben, sondern sich gegen Angriffe von außen absichern wollen.

PROBE *Sprengstoffwissen* - Bei Erfolg:

Die Wände der Bastille wurden nachträglich Stahlverstärkt und sind somit fast unmöglich zu sprengen - jedenfalls von außen!.

PROBE *Wahrnehmung* - Bei Erfolg:

Die Leichen im Zaun sehen platziert aus. Die Leute haben es also nicht bis zum Stacheldraht geschafft um dort zu verenden, sondern wurden dort hineingelegt. Vermutlich als Abschreckung.

Während ihr da so steht schallt plötzlich ein schrecklicher Lärm über den Vorplatz. Ihr seht zum Tor, dass sich Zentimeter für Zentimeter nach oben hebt. Aus der Unterseite des Tors ragen einen halben Meter lange Stahlzähne heraus, die das Tor im Boden verankern. Ihr seht ein Paar Füße in festen Stiefeln durch den Spalt, sowie zwei paar Stahlstangen die in einem seltsamen Metallfuß enden. Als sich das Tor endlich weit genug geöffnet hat kommt euch ein hagerer uniformierter Mann in den 50ern mit einem streng nach hinten gebundenen, ausgegrauten Zopf entgegen. Sein Gesichtsausdruck wirkt kalt und berechnend. Die seltsamen Stahlstangen gehören zu zwei weiteren Soldaten, die in diesen hochmodernen Stelzenanzügen stecken, wie sie auch die Wachen auf den Zinnen tragen.

Der Mann stellt sich der Gruppe als WILHELM FISCHER vor. Seine Stimme ist klar und ähnlich kalt wie seine Augen, allerdings ist er auch nicht unfreundlich.

„Ich bin der Wachhauptmann und Leiter dieser Einrichtung. Ich bin der, der den Befehl gibt euch zu erschießen, wenn ihr aufmüpfig werden solltet. Wir können hier keine weiteren Streithähne gebrauchen. Verhaltet euch ruhig und wir werden keine Probleme haben. Jetzt: Mitkommen.“

Die Spieler werden von den zwei Stelzenläufern flankiert und in den großen Innenhof eskortiert.

WILHELM FISCHER: *„Ihr werdet jetzt zu den freien Zellen gebracht. Dort bekommt ihr euren Besitz abgenommen. Eure Kleidung könnt ihr behalten. Uniformen sind uns schon vor Jahren ausgegangen. Legt euch danach einfach hin und belästigt niemanden. Ab morgen werdet ihr in unseren Alltag mit eingespannt. Ihr entschuldigt mich.“*

WILHELM FISCHER gähnt.

PROBE *Sozial* - Bei Erfolg:

Die Müdigkeit in seinen Augen scheint nicht nur an der späten Stunde zu liegen. WILHELM FISCHER macht auf dich einen traurigen, wenn nicht glatt depressiven Eindruck.

Auf dem Innenhof ist nun niemand außer der Gruppe und den zwei Wachen und einer Gestalt, die auf der anderen Seite des Platzes steht und raucht. Der Boden des Platz ist voll mit Steinen und Steinsplittern. Man muss aufpassen in der Dunkelheit nicht zu stolpern. Während die zwei Wachen die Helden in die Richtung des Turmeingangs vom Zellenblock Süd-Zwei geleiten kommt die Gruppe der anderen Gestalt näher, die an dem gegenüberliegenden Eingang steht. Es handelt sich um einen Mann in den 60ern mit kurzgeschorenen weißen Haaren und einem bösartigen Gesichtsausdruck, der in einem weißen Arztkittel steckt, auf dem man selbst im Zwielicht der schummrigen Beleuchtung Blutsspritzer und Flecken erkennen kann. Als die Spieler über den Platz gehen schmeißt die Gestalt ihren Zigarettenstummel auf den Boden und zündet sich im Anschluss direkt eine weitere an.

Als ihr den Turmeingang erreicht geben euch die Stelzenläufer in die Obhut zweier Wachen, die etwas weiter im Gang stehen.

Der Mann, der sich als WILHELM FISCHER vorgestellt hat, geht mit den Stelzenläufern mit.

Ihr taucht in einen kalten und feuchten Gang ein, der euch erst an einer der Wendeltreppen vorbeiführt und dann in einem großen unregelmäßig geformten Raum endet, der mit einem massiven Gitter abgesperrt ist. Vor dem Gitter steht ein weiterer Wachposten, der müde die Tür aufsperrt.

„Das ist euer neues Zuhause. Da drüben an der Wand ist das Scheißhaus und da…“

Die müde Wache zeigt auf die andere Seite des Raums.

„… sind die Pritschen. Ihr werdet um 7 geweckt. Frühstück gibt’s um 7:15. Also haut euch hin und haltet die Schnauze, dann sehen wir uns nicht so schnell wieder, verstanden? Gut.“

Weiter zu Kapitel 4

Kapitel 4 - Die Bastille

Der Morgen danach

Am nächsten Morgen wird ein Spieler von Wachen aus der Zelle abgeholt und zum Tor geführt. Die anderen werden in die Cafeteria eskortiert.

Am Tor trifft der Spieler auf VALENTINE JOHNSON mit dem bisherigen Status der Mission und droht dem Spieler falls sie JANET SIMON am Leben gelassen haben. Sie weist den Spieler darauf hin, dass sich die Mitglieder des Europäischen Untergrunds nicht einfach zu erkennen geben werden und sich irgendwo in den Rängen der anderen Gangs verstecken. Die Spieler sollen auf keinem Fall jemanden ihre wahre Identität verraten und vor allem aufpassen, wem sie erzählen, dass sie den EU suchen, da bekannte Mitglieder sofort in den Todestrakt kommen.

Die anderen Spieler kommen in der Zeit in der Cafeteria an.

Die Cafeteria ist klinisch in weiß und Stahl gehalten oder zumindest war sie das mal. Der Boden ist fleckig und mit Essensresten übersäht. Sauber gemacht hat hier scheinbar seit Monaten keiner mehr. Die meisten Stühle haben keine Lehne mehr oder liegen direkt zusammengebrochen in den Wegen zwischen den Tischen herum. Stellenweise wurden völlig zerstörte Tische an der hinteren Wand gesammelt und manche der Gefangenen sitzen in Kreisen auf dem Boden und essen einen gräulichen Brei aus verbeulten Schüsseln, die noch entfernt an die Stahlhelme der europäischen Soldaten erinnern. Gabeln oder Löffel seht ihr nirgenswo.

Ihr erkennt, dass sich die meisten Gefangenen in Gruppen aufgeteilt haben.

PROBE *Gangwissen* - Bei Erfolg:

Informationen aus dem Fraktionen-Eintrag

Falls Janet Simon lebt

Der Spieler vom Tor kehrt zur Gruppe zurück. Wenn die Spieler sich an der Essensschlange anstellen oder sich einen Platz suchen werden sie von JAMES SIMON angesprochen. Er hat von seiner Schwester erfahren können, was die Spieler für Sie getan haben und bietet seine Hilfe an.

Er kennt die Spieler noch aus den Kriegsjahren und weiß, dass sie jemanden in den Reihen des Europäischen Untergrunds kennen lernen wollen. Er bietet den Spielern an, einem Mitglied einen Brief zukommen zu lassen. Dafür benötigen die Spieler einen Stift und ein Stück Papier. Er gibt den Hinweis, dass die höhergestellten der Mafia komplett eingerichtete Zimmer als Zellen haben und sie deswegen wohl die besten Ansprechpartner seien. Außerdem gibt es im Verwaltungsgebäude Zettel und Stift, aber er weiß nicht, wie ihr dort an die Sachen kommen könnt.

Weiter zu: Stift und Zettel

Falls Janet Simon gestorben ist

Der Spieler vom Tor kehrt zur Gruppe zurück. Den Spielern fällt ein schwarzer Häftling auf, der sich immer wieder mit einem bösartigen Ausdruck zu ihnen umdreht und danach mit seinen Sitznachbarn tuschelt. Wenn die Spieler ihn ansprechen versucht er Gespräche abzublocken.

PROBE *Manipulation* - Bei Erfolg:

Die Spieler können ihm entlocken, dass er der Bruder von JANET SIMON ist und er gehört hat, dass seine Schwester ermordet wurde und die Spieler darin verwickelt sind. Er schwört Rache und sagt ihnen, dass sie das Gefängnis nicht lebend verlassen werden.

Beim Steineklopfen nach dem Frühstück werden die Spieler von JOHNNY GUITAR angesprochen.

Weiter zu: Ein schmieriger Kontakt

Sollten die Spieler in einen außerplanmäßigen Kampf geraten und verlieren, oder irgendwie anders auf eine Sackgasse treffen, kann der Game-Master sie durch eine Impro auf die Krankenstation oder eine Arrestzelle stecken und beim folgenden Auftrag weitermachen:

Erstkontakt

Stift und Zettel

JAMES SIMON gibt den Spielern den Tipp auf die Mittagspause zu warten. Dann steht ihnen frei auf den Innenhöfen herumzustromern. Daraufhin verlässt JAMES SIMON die Gruppe und das Frühstück verläuft ruhig.

Kurze Zeit später erklingt eine schrille Glocke. Die anderen Gefangenen stehen auf und bringen ihre Schüsseln zurück zur Essensausgabe. Am Ausgang der Cafeteria haben sich Wachen aufgestellt und kontrollieren die Gefangenen. Ihr seht, wie ein Gefangener zu Boden gerungen, gefesselt und abgeführt wird. Auf dem Hof holen sich die Gefangenen Spitzhacken an der Tür der Guard-Quartes ab und verteilen sich auf die Brocken Steine, die im Hof verstreut sind.

Das Steineklopfen verläuft ereignislos und die Glocke schrillt nach einer kurzen Ewigkeit, in der ihr euch die Arbeit bis auf die Knochen ausbluten lässt.

Alle Spieler verlieren 2 LP.

Die Gefangenen teilen sich auf und verteilen sich je nach Zugehörigkeit in den Ecken des Hofs.

Wenn die Spieler die Mafia kontaktieren oder es bei der Administration versuchen wollen treffen sie auf den Mafioso DONNIE. DONNIE klärt die Spieler über die Verhältnisse im Gefängnis auf. Wenn sie ihm sagen, was sie suchen schlägt DONNIE einen Deal vor. Sie sollen ihm einen Stoßdolch oder eine andere Waffe besorgen. Eine Waffe bekommt man am ehesten bei den GREASERN.

Weiter zu: Ein schmieriger Kontakt

(Durch den Verlauf von "Ein schmieriger Kontakt" spielt das folgende voraussichtlich am nächsten Tag zur Mittagspause.)

Nachdem die Gruppe die Chemikalien abgeliefert hat und dass Messer von JOHNNY GUITAR erhalten hat kann sie das Messer bei DONNIE abliefern, der dann der Gruppe ein vergilbtes Stück Papier und die Mine eines Kugelschreibers gibt.

Daraufhin klingelt die Glocke wieder und die zweite Schicht beginnt. Wenn der Brief nicht beim Arbeiten abgegeben wird trifft sie JAMES SIMON auf dem Weg in die Zellenblöcke.

Den Brief kann man dann bei JAMES SIMON abgeben. Er sagt der Gruppe noch, dass er bis zum nächsten Morgen braucht, um eine Antwort zu bekommen, dann geht er.

Weiter zu: Erstkontakt

Sollten die Spieler in einen außerplanmäßigen Kampf geraten und verlieren, oder irgendwie anders auf eine Sackgasse treffen, kann der Game-Master sie durch eine Impro auf die Krankenstation oder eine Arrestzelle stecken und beim folgenden Auftrag weitermachen:

Erstkontakt

Ein schmieriger Kontakt

Von Der Morgen danach gestartet

Kurze Zeit später erklingt eine schrille Glocke. Die anderen Gefangenen stehen auf und bringen ihre Schüsseln zurück zur Essensausgabe. Am Ausgang der Cafeteria haben sich Wachen aufgestellt und kontrollieren die Gefangenen. Ihr seht, wie ein Gefangener zu Boden gerungen, gefesselt und abgeführt werdet.

Auf dem Hof holen sich die Gefangenen Spitzhacken an der Tür der Guard-Quartes ab und verteilen sich auf die Brocken Steine, die im Hof verstreut sind. Das Steineklopfen verläuft Ereignislos und die Glocke schrillt nach einer kurzen Ewigkeit in der ihr euch die Arbeit bis auf die Knochen ausbluten lässt.

Alle Spieler verlieren 2 LP.

Die Gefangenen teilen sich auf und verteilen sich je nach Zugehörigkeit in den Ecken des Hofs. Auf dem Hof nimmt JOHNNY GUITAR Kontakt mit der Gruppe auf. Er versucht die Gruppe für die GREASER zu rekrutieren. Er verspricht Waffen und Macht innerhalb des Gefängnisses und vielleicht noch etwas viel wertvolleres.

PROBE *Manipulation* - Bei Erfolg:

JOHNNY GUITAR verrät, dass die Greaser einen Ausbruchsversuch starten wollen. Mehr will und kann er aber noch nicht verraten.

Wenn die Gruppe den GREASERN beitreten möchte gibt er ihnen den Auftrag Reinigungsmittel aus der Küche zu klauen oder für Ablenkung zu sorgen, sodass Mitglieder der Greaser sie klauen können.

Möglich sind Ablenkung des Personals durch Tumult während des Frühstücks oder des Abendessens, oder Bestechung, insofern die Spieler etwas besitzen.

Wenn die Aufgabe erfolgreich ausgeführt wurde gehören sie ab sofort zu den GREASERN.

Weiter zu: Eine seifige Angelegenheit

Wenn die Spieler beitreten sollten, kann später eine Gruppe Mafiosis die Spieler attackieren um die Verhältnisse klarzustellen.

(Dies dient nur als Lückenfüller, falls einer nötig wird)

Von Stift und Zettel gestartet

JOHNNY GUITAR befindet sich bei anderen Greasern, die die Spieler an ihren Tollen erkennen können. Sprechen sie die Greaser an ergreift JOHNNY sofort das Wort und bittet die Spieler ein Stück mitzukommen. Er versucht die Gruppe für die GREASER zu rekrutieren. Er verspricht Waffen und Macht innerhalb des Gefängnisses und vielleicht noch etwas viel wertvolleres.

PROBE *Manipulation* - Bei Erfolg:

JOHNNY GUITAR verrät, dass die Greaser einen Ausbruchsversuch starten wollen. Mehr will und kann er aber noch nicht verraten.

Er gibt den Spielern den Auftrag Reinigungsmittel aus der Küche zu klauen oder für Ablenkung zu sorgen, sodass Mitglieder der Greaser sie klauen können, um im Austausch dafür den Dolch zu bekommen.

Außerdem bietet er den Helden an, den Greasern beizutreten, wenn sie Erfolg haben.

Möglich sind Ablenkung des Personals durch Tumult während des Frühstücks oder des Abendessens, oder Bestechung, insofern die Spieler etwas besitzen.

Wenn die jeweilige Aufgabe erfolgreich ausgeführt wurde, kann die Gruppe ab sofort zu den GREASERN beitreten.

Zurück zu: Stift und Zettel

Sollten die Spieler in einen außerplanmäßigen Kampf geraten und verlieren, oder irgendwie anders auf eine Sackgasse treffen, kann der Game-Master sie durch eine Impro auf die Krankenstation oder eine Arrestzelle stecken und beim folgenden Auftrag weitermachen:

Erstkontakt

Eine seifige Angelegenheit

Abends wird die Spielergruppe zusammen mit anderen Häftlingen in die Duschräume geführt. Unter den anderen Häftlingen erkennt ihr auch JAMES SIMON und weitere Mitglieder der Black Panthers. Die Wachen verlassen daraufhin den Duschraum. Ein Black Panther schleicht sich an einen Spieler heran und schlägt zu.

PROBE *Wahrnehmung* - Bei Erfolg:

Der Spieler bemerkt den Angriff früh genug und kann den ersten Schlag ohne Kampfprobe kontern. Dadurch treten automatisch alle anderen Gruppenmitglieder in den Kampf ein.

Die Angreifer bestehen aus JAMES SIMON und (Anzahl der Spieler) Gangmitgliedern, unter denen ein besonders muskulöser Insasse ist. Nach wenigen Kampfrunden stürmen Wachen die Duschkabinen und ringen die Spieler und die Black Panther zu Boden.

Wenn die Spieler erfolgreich gekämpft haben kommen sie in eine Arrestzelle.

Wenn die Spieler weniger erfolgreich waren werden sie auf die Krankenstation geschickt.

Unabhängig davon:

Weiter zu: Erstkontakt

Erstkontakt

Von Eine seifige Angelegenheit/als Failsafe gestartet

Wenn die Spieler auf der Krankenstation oder in einer der Arrestzellen sind werden sie dort von DONNIE besucht.

DONNIE gibt sich als Mitglied des Europäischen Untergrunds aus. Er fragt sie aus, warum sie sich dem EU anschließen wollen. Hier können die Spieler entscheiden, ob sie DONNIE ihre Identität offenlegen oder sie es ihm verschweigen.

Wenn sie ihm Ihre wahre Identität darlegen ist DONNIE sichtlich begeistert und verrät den Spielern, dass er auch weiß, dass sich WINSTON CHURCHILL unter den Gefangenen befindet, aber auch er weiß nicht, als wen er sich ausgibt, und wo er anzutreffen ist.

Als Vertrauensbeweis um weitere Hilfe zu erhalten gibt er den Spieler eine Aufgabe:

Weiter zu: Die Johnny-Situation

Von Stift und Zettel gestartet

JAMES SIMON spricht die Spieler beim Frühstück an. Er hat Antwort von seinem Kontakt bekommen. Sie sollen die Kontaktperson in der Mittagspause erreichen, indem sie bei Beginn der Pause die Losung „Sagt mal, ist euch auch so scheiße heiß?“ sagen.

Auf das Aufsagen der Losung hin nähert sich dann DONNIE der Gruppe.

DONNIE gibt sich als Mitglied des Europäischen Untergrunds aus. Er fragt sie aus, warum sie sich dem EU anschließen wollen.

Hier können die Spieler entscheiden, ob sie DONNIE ihre Identität offenlegen oder sie es ihm verschweigen.

Wenn sie ihm Ihre wahre Identität darlegen ist DONNIE sichtlich begeistert und verrät den Spielern, dass er auch weiß, dass sich WINSTON CHURCHILL unter den Gefangenen befindet, aber auch er weiß nicht, als wen er sich ausgibt, und wo er anzutreffen ist.

Als Vertrauensbeweis um weitere Hilfe zu erhalten gibt er den Spieler eine Aufgabe:

Weiter zu: Die Johnny-Situation

Die Johnny-Situation

Die Spieler erhalten von DONNIE den Auftrag JOHNNY GUITAR umzulegen, da er zwei Mitglieder des EU in den Rängen der GREASER verpfiffen hat um sich mit den Wachen besser zu stellen. Dafür sollen sie sich mit DOC ASKERIS in Verbindung setzten. Er kann eine vergiftete Zigarette besorgen, die das Rauchen zu einem „einmaligen Vergnügen“ umgestalten wird.

Falls die Spieler DONNIE auf dem Hof oder in der Arrestzelle getroffen haben schlägt dieser vor sich eine Verletzung zuzufügen oder ein anderes Leiden vorzutäuschen, da die Wachen vor der Station einen sonst nicht reinlassen. Wenn die Spieler bereits auf der Krankenstation sind holt DONNIE DOC ASKERIS einfach dazu.

Bei den Wachen vor der Krankenstation:

PROBE *Lügen* - Bei Erfolg:

Die Wachen lassen den lügenden Spieler rein.

Verletzung (*20 LP bereits verloren*):

Die Wachen lassen den verletzen Spieler rein. DOC ASKERIS gibt den Spieler dann die vergiftete Zigarette mit „schönen Grüßen von Churchill“.

Wenn die Spieler den Greasern angehören, trifft JOHNNY GUITAR die Spieler beim Abendessen. Er zieht sie ins Vertrauen über den Ausbruchsplan der Greaser. Mit den Chemikalien hat ein Drogenkoch der Greaser zwei potente Bomben gebaut, mit denen man zum einen für effektive Ablenkung sorgen kann und zum anderen ein Loch in die Mauer neben dem Tor sprengen lässt. Ein Chapter der Greaser wartet außerhalb der Bastille nur auf ein Zeichen, um mit dem hauseigenen Fuhrpark den Stacheldraht niederzuwalzen und die entflohenen einzusammeln.

Alles was die Greaser noch brauchen sind Zünder.

Weiter zu: Eine Zündende Idee

Wenn die Spieler nicht den Greasern angehören, können sie JOHNNY GUITAR im Hof oder der Cafeteria treffen.

Dieser Ansatz erschwert die Probe JOHNNY GUITAR die vergiftete Zigarette anzudrehen. Wenn die Spieler versuchen JOHNNY GUITAR die vergiftete Zigarette zu geben:

PROBE *Lügen/Fronterfahrung* - Bei Erfolg:

JOHNNY GUITAR raucht die Zigarette mit der Gruppe. Es geschieht erstmal nichts. Etwa nachdem die Hälfte des Stummel herunter gebrannt ist, fasst sich JOHNNY GUITAR plötzlich an den Hals und spuckt einem Spieler Blut ins Gesicht. Die Wachen werden sofort aufmerksam und treiben die Spieler, sowie die Greaser auseinander. Daraufhin erscheint DOC ASKERIS und untersucht den Toten und atestiert ein plötzlich geplatzes Hämatom durch Rauchen und erinnert alle Anwesenden daran, dass Rauchen ungesund ist, während er dem toten Johnny eine abgewetzte Schachtel aus der Jacke stiehlt und sich vor aller Augen eine ansteckt.

Weiter zu: Donnie be good

PROBE *Lügen/Fronterfahrung* - Bei Fehlschlag:

JOHNNY GUITAR durchschaut den Anschlag auf sein Leben und zieht sofort eine selbstgebastelte Pistole und schießt auf die Gruppe. Wenn kein Spieler schnell genug darauf reagiert, darf JOHNNY GUITAR den ersten Schuss abfeuern (Durch Hektik erschwert).

Der Kampf dauert 4 Runden an, bevor die Wachen eingreifen können.

Wenn die Spieler JOHNNY GUITAR durch Gewalt umbringen, werden sie niedergerungen und kommen in den Todestrakt.

Weiter zu: Die Wilhelm Fischer-Story

Wenn die Gruppe JOHNNY GUITAR nicht umbringt, wird er nach der 4. Kampfrunde von einer Wache erschossen. Die Gruppe wird von den Greasern getrennt und in eine Arrestzelle gesteckt.

Weiter zu: Donnie be good

Eine zündende Idee

Wenn die Gruppe sich verweigert, den Anschlag auf JOHNNY GUITAR auszuführen wird sie in die Pläne der Greaser involviert.

JOHNNY GUITAR plant mit Sprengsätzen das Tor aus den Angeln zu Sprengen. Die Bastille sei zwar von Außen so gut wie unzerstörbar, doch von Innen hat das Tor Schwachstellen zu beiden Seiten, die durch eine Explosion nach außen gedrückt werden und dadurch einen Durchgang öffnen. Der Plan sieht vor, eine Bombe auf der Hofseite gegenüber des Tors zum detonieren zu bringen, um dann im Schock der Wachen mit einer weiteren, stärkeren das Haupttor an der Westseite aufzudrücken.

Dafür brauchen die Greaser aber noch elektronische Bauteile. Diese bekommt man nur aus den Motoren auf den Rücken der Stelzenläufer, die auf den Zinnen patroullieren. Dafür werden die Greaser in ihrem Turm nachts ein Feuer legen. Um die Gefangen unter Kontrolle zu bringen müsste fast sämtliches Wachpersonal abgezogen werden. Das wäre dann die Chance für die Gruppe aus der Zelle auszubrechen und sich auf die Zinnen zu schleichen um dort einen Stelzenläufer zu überwältigen.

Um aus der Zelle zu entkommen, drückt er der Gruppe einen Einweg-Dietrich in die Hand. Um eine Chance gegen einen Stelzenläufer zu haben, werden die Greaser ein selbstgebautes Gewehr hinter einem hohlen Stein in der Wendeltreppe, die der Zelle der Gruppe am nächsten ist, deponieren. Der Stein wird mit einem Kreidesymbol gekennzeichnet sein.

Danach muss die Gruppe die nächste Nacht abwarten. In der Nacht werden dann Schreie laut und ihr hört, wie sich Stiefelschritte aus den nahegelgenen Gängen entfernen.

PROBE *Schlossknacken/Stärke* - Bei Erfolg:

Die Gruppe öffnet die Tür.

In der Wendeltreppe kann die Gruppe dann den losen Stein ausfindig machen. Das Gewehr hat zwar nur einen Schuss, sieht sonst aber zuverlässig aus.

Auf dem Weg über die Wendeltreppe nach oben begegnen ihnen keine Wachen, allerdings hört die Gruppe plötzlich vereinzelte Schüsse.

Auf den Zinnen sind alle Stelzenläufer in der Nähe des brennenden Turms. Ein Blick in den Hof verrät, dass die Wachen angefangen haben, jeden Greaser, der auch nur kleinste Schwierigkeiten macht auf der Stelle hinzurichten.

Der einzelne Stelzenläufer ist der Gruppe abgewand.

PROBE *Technik/Mechanik* - Bei Erfolg:

Die Stelzenläufer haben in der metallenen Kniekehle einen offen liegenden Schlauch. Diesen zu kappen und in die Kniekehle zu treten dürfte den Läufer zu Fall bringen, wodurch dieser ein leichtes Ziel wird. (Schleichen, Schießen, etc. möglich)

Wenn die Gruppe es schafft den Stelzenläufer schnell auszuschalten, können sie sich in die eigene Zelle zurückziehen ohne bemerkt zu werden.

Wenn der Kampf länger als *3* Runden dauert werden weitere Wachen aufmerksam und eröffnen das Feuer.

Wenn die Aktion bemerkt wird, aber erfolgreich ist wird die Zelle der Gruppe nach der Flucht durchsucht.

PROBE *Verstecken* - Bei Erfolg:

Die Bauteile bleiben im Besitz der Gruppe.

PROBE *Verstecken* - Bei Fehlschlag:

Die Bauteile werden genommen und die Gruppe in den Todestrakt gebracht.

Sollte die Aktion scheitern, wird die Gruppe überwältigt und in den Todestrakt gebracht. JOHNNY GUITAR stirbt beim Brand und DONNIE hält den Auftrag für erfüllt.

Weiter zu: Die Wilhelm Fischer-Story

Am nächsten Morgen können sie dann JOHNNY GUITAR den Erfolg mitteilen, der mit ihnen daraufhin alles Weitere bespricht.

Weiter zu: Ein explosiver Abschied

Ein explosiver Abschied

Am nächsten Morgen trifft die Gruppe JOHNNY GUITAR in der Cafeteria. Er erzählt, dass sich der Brand schneller ausgebreitet hatte, als geplant war, da das geheime Pomade-Lager Feuer fing. Als die Zelle endlich geöffnet wurde, wurde jeder Greaser, der sofort rausstürmte, erschossen. Dadurch bestehen die Greaser nur noch aus ein paar weniger Mitgliedern, wodurch wenigstens mehr als genug Platz in den Fluchtwagen sein wird.

^*„Aber das Wichtigste haben wir zum Glück noch.“*

JOHNNY GUITAR gibt den Spielern einen kleinen, vollgepackten Umschlag.

„Das ist die Ablenkung. Platziert sie in der Nähe vom Cantinen-Ausgang wenn ihr rausgeht. Einmal dolle auf den Umschlag drücken macht die Bombe scharf. Dann habt ihr etwa 5 Sekunden um ausser Reichweite zu rennen. Schreit kurz irgendwas, bevor sie hochgeht, dann werfe ich meine Bombe in die Ecke beim Tor. Seit ihr sicher, dass ihr das durchziehen wollt? Sobald ihr hier mit der Bombe rausgeht, gibt es kein Zurück mehr.“

PROBE *Heimlichkeit* - Bei Erfolg:

Die Bombe wird ohne das es jemand bemerkt platziert.

PROBE *Heimlichkeit* - Bei Fehlschlag:

Eine Wache wird aufmerksam.

Beim Platzieren kann eine Wache aufmerksam werden. Die Bombe tickt bereits. Hier muss die Gruppe entscheiden wie sie vorgeht. Wenn die Gruppe sofort wegrennt gibt die Wache noch einen Schuss auf die Gruppe ab, bevor die Bombe hochgeht.

Als JOHNNY GUITAR den Tumult bemerkt, wirft er sein Paket in die Ecke des Tors, doch als der Sprengsatz die Lücke in das Tor reißt werden die Wachen auf euch aufmerksam. Von Draußen ertönt ein ohrenbetäubender Motorenlärm und als ihr schnell durch die Lücke schlüpft, seht ihr, wie etwa ein Dutzend provisorisch gepanzerter Wagen durch den Stacheldraht und die Sicherheitszäune pflügen. Doch nun eröffnen die Wachen das Feuer. Ein Wagen, der an der Spitze des Zugs fährt, wird von einem gewaltigen Schuss regelrecht pulverisiert. Zwischen euch und den Fluchtwagen liegen noch einige Dutzend Meter.

Bei der Flucht wird JOHNNY GUITAR von einem Querschläger erwischt und kippt zur Seite.

Möchtet ihr darauf reagieren?

Es werden in der Zeit, bis die Spieler die Autos erreichen, 4 oder 5 Schüsse (je nachdem ob JOHNNY GUITAR mitgenommen wird) aus den Tankgewehren auf die Fliehenden abgefeuert. Eine erste Würfelprobe von 1/2 ermittelt, ob ein Schuss trifft, eine zweite Probe von 1/4 ermittelt, ob ein Spieler oder ein anderer fliehender Greaser getroffen wird. Eine letzte Probe entscheidet von 1/(Spieleranzahl), welcher Spieler ausscheidet.

FIN

Die Wilhelm Fischer-Story

Wenn die Spieler durch eine gescheiterte Aufgabe im Todestrakt landen sollten, holt nach einer kurzen Weile eine Wache einen der Spieler aus der Zelle ab. Dieser wird dann zum Büro des Wachhauptmann gebracht. Im Büro angekommen schickt WILHELM FISCHER die Wache raus und schließt nach ihr die Tür ab.

„Guten Tag. Setzten Sie sich doch bitte.“

Er füllt zwei Gläser mit teurem Wishky.

„Sie wundern sich sicher, warum ich sie herbringen lassen habe. Verzeihung, darf ich ‚Du‘ sagen? Du bist jetzt in den drei Jahren, seitdem diese Einrichtung etabliert wurde der exakt 100.000ste Insasse der in den Todestrakt gebracht wurde. 100.000 Menschenleben – weggeworfen – beendet in dieser Anstalt. Und dass, obwohl der Krieg eigentlich schon seit 4 Jahren vorbei ist. Das hat mich zum Nachdenken angeregt.“

Falls der Spieler unterbricht: *„Bitte, lassen Sie mich ausreden.“*

„Nunja, da du ja bald ebenfalls vom Antlitz dieser Erde verschwinden wirst, so wie alle vor und nach dir, die in den Todestrakt gebracht werden, habe ich dich auserkoren mein Kummerkasten zu sein.“

Er seufzt.

„Hör mir zu. Ich mache diesen Job nur ungerne, aber irgendwer muss hier für Ordnung sorgen. Ich habe es nie gut gefunden, dass Europa annektiert wurde, aber so ist es nun mal. Ich bin bereits mit 16 der Armee beigetreten und bin mitlerweile 58. Die Lust daran habe ich schon vor Ewigkeiten verloren. Aber ich war immer gut in dem, was ich gemacht habe. Deswegen konnte ich auch nie aufhören weiterzumachen. Mir ist völlig egal, wer wo welche Herrschaftsansprüche hat. Ich will nur noch meine Ruhe. In ein paar Jahren kann ich mich als dekorierter Kriegsheld in den Ruhestand begeben. Dann werde ich mich irgendwo ins ehemalige Dänemark absetzen und einfach nur noch lesen und schlafen bis dann irgendein jugendlicher Aktivist vorbeikommt um mich umzubringen, weil er glaubt, dass er so etwas verändern kann.

Und weißt du was? Soll er doch! Ist mir dann auch recht. Ich hoffe nur das der Typ gut zielen kann.“

Er schaut den Spieler kurz mit einem durchdringenden Blick an.

„Nun, mehr wollte ich auch gar nicht loswerden.“

Pause

„Darf ich fragen, welche Hinrichtung bei den Gefangenen am beliebtesten ist? Kümmern die sich dann überhaupt noch darum? … Wie auch immer.“

Pause

„Und du? Du bist ja eh schon auf der Zielgeraden ins Grab. Willst du vielleicht auch noch ein kleines Geheimnis loswerden? Deine Schuld gestehen? Beteuern, dass du eigentlich unschuldig bist? Das du gar nicht der Täter warst, sondern nur Arbeit erledigen solltest? Keine Sorge, dass wird dieses Büro, geschweige denn das Gefängnis nicht verlassen.“

Wenn der Spieler dem Hauptmann die Geschichte bisher erzählt, weckt dies das das Interesse von WILHELM FISCHER.

Wenn der Spieler WILHELM FISCHER davon überzeugen kann, dass sie eigentlich auch nur ihre Ruhe haben wollten, bietet er einen Deal an:

„Weißt du? Wir sind uns vielleicht wirklich nicht unähnlich. Wir beide haben keinen Funken Kampfgeist mehr. Das schätze ich. Da habe ich gerade eine Idee. Wir könnten vielleicht ins Geschäft kommen. Du und ich wollen beide hier raus. Also was hältst du davon: Ich setze den Zeitpunkt der Hinrichtung nach hinten. Dafür versuchst du die losen Enden eurer Geschichte endlich zusammen zu führen. Finde heraus, wer FRANK SMITH ist und bring den Krieg für dich… oder euch endlich zu Ende. Dann werde ich dafür sorgen, dass ihr zurück in euer ruhiges Leben könnt. Was sagst du?“

Wenn der Spieler sich WILHELM FISCHER gegenüber verschlossen hält, schickt er ihn einfach zurück in die Zelle. Dabei werden die Spieler von FRANZ BAUER abgeholt.

Weiter zu: Donnie be good

Donnie be good

Von Die Johnny-Situation gestartet

DONNIE spricht die Gruppe auf dem Hof an oder in einer Arrestzelle an. Er gibt Bescheid, dass sie ein hochrangiges Mitglied der EU im Laufe des Tages kontaktieren wird.

Kurze Zeit später kommt FRANZ BAUER, der Aufseher des Todestrakts, in Begleitung zweier Wachen auf die Gruppe zu. Mit dem Vorwurf, sie würden unter Verdacht stehen mit dem EU zu paktieren führt er die Gruppe in eine Folterkammer im Todestrakt.

In einer der Folterkammern angekommen, schickt er die beiden Wachen hinaus und gibt sich daraufhin als Mitglied des EUROPÄISCHEN UNTERGRUNDS aus.

Er berichtet den Spielern, dass die Helden das Intresse eines gemeinsamen Freunds geweckt haben, den sie in Kürze treffen werden.

Dann führt FRANZ BAUER die Gruppe in die Zelle von TIMOTHY SMITH.

Weiter zu: Mr. Churchill! Schön, dass Sie kommen konnten.

Von Die Wilhelm Fischer-Story gestartet

Wenn die Spieler die WILHELM FISCHER-Story abgeschlossen haben holt FRANZ BAUER die oder den Spieler aus dem Büro des Wachkommandanten ab und sammelt, wenn nötig, die restlichen Spieler ein und führt sie in eine der Folterkammern des Todestrakts.

In einer der Folterkammern angekommen schickt er die beiden Wachen hinaus und gibt sich daraufhin als Mitglied des EUROPÄISCHEN UNTERGRUNDS aus.

„DONNIE war ein wenig verwundert über ihre Ausführung des Auftrags. Er meint, dass die Opferzahl vielleicht etwas zu hoch gewesen sei. Nichtsdestotrotz haben sie ihren Auftrag ausgefüllt und unser Vertrauen verdient."

Er berichtet den Spielern, dass die Helden das Intresse eines gemeinsamen Freunds geweckt haben, den sie in Kürze treffen werden.

Dann führt FRANZ BAUER die Gruppe in die Zelle von TIMOTHY SMITH.

Weiter zu: Mr. Churchill! Schön, dass Sie kommen konnten.

Mr. Churchill! Schön, dass Sie kommen konnten.

Die Zelle von TIMOTHY SMITH befindet sich in der hintersten Ecke eines dunklen und feuchten Gangs. Der Ersteindruck ist jämmerlich. Ein Eimer und eine Pritsche sind die einzigen Dinge in der Zelle, die die Steinflächen und das Gitter die den Raum umgeben, aufbrechen. Es stinkt nach Urin und Kot. Auf der Pritsche liegt ein älterer Mann mit tiefen Falten im Gesicht, der aufsteht, sobald die Spieler die Zellentür erreichen. Er ist in Lumpen gehüllt und seine braunen Haare hängen ihm in fettigen Strähnen bis unters Kinn. Doch als den Spielern von FRANZ BAUER die Tür geöffnet wird wechselt der lumpige Insasse in eine aufrechte, fast militärische Körperhaltung. Trotz seines Aussehen wirk er plötzlich nicht mehr verlottert, sondern eher wie ein Soldat, der gerade von Dreck und Schrapnellsplittern berieselt wurde und sich dennoch weiter nach vorne kämpft.

„Hallo, schön dass ich sie endlich treffen kann. Darf ich mich vorstellen? Ich bin TIMOTHY SMITH."

Seine Stimme ist klar und deutlich. Auch sie strahlt etwas militärisches aus.

PROBE *Menschenkenntnis* - Bei Erfolg:

(Erleichtert, keine Mühe gegeben) Das ist nicht sein echter Name.

„Sie kennen mich vermutlich nicht persönlich. Ich allerdings kenne sie sehr gut. Mir brauchen sie nichts vorspielen. Ich weiß, dass sie Teile der ehemaligen ‚Avaler' sind. Es tut mir Leid, dass wir keine Zeit für Formalitäten mehr haben, geschweige denn für ein ordentliches Bad. Ich bin WINSTON CHURCHILL, Oberhaupt des Europäischen Untergrunds. Mein guter Freund FRANZ hier ist der Grund, weswegen ich auch heute noch hier im Geheimen meiner Arbeit ungestört von den Ordnungskräften nachgehen kann.

Ich kann mir denken warum sie hier sind. Lassen sie mich raten: Sie haben den Auftrag bekommen mich auszuschalten. Und lassen sie mich weiter raten: Der Auftraggeber ist ein anonymer Agent einer Geheimbehörde der U.S.W. Können sie sich nicht denken, wer diesen Auftrag gegeben hat? Niemand geringeres als ihr lieber alter Vorgesetzter. Richtig. Hinter FRANK SMITH versteckt sich niemand geringeres als SEAN GUÉRIN. Nach dem Ende des Krieges lief er ohne Skrupel zur Siegermacht über und wurde unter neuer Identität ein rang hohes Mitglied des Geheimdiensts. Seitdem nutzt er sein Wissen um die alten Mitglieder diverser Kommandos aufzuspüren und auszuschalten. Aber bei ihnen ist er noch einen Schritt weitergegangen. Die Arbeit die sie vollrichten ist in keiner Art und Weise offiziell. Er handelt widerrechtlich und aus rein privaten Beweggründen. Sie sehen, wir sind welche der letzten Mitwisser, die bestätigen können, dass er, FRANK SMITH, SEAN GUÉRIN ist. Solange wir am Leben sind läuft er Gefahr, dass seine Identität aufgedeckt wird. Geheimdienst hin oder her. Nicht alle Staatsmänner sehen gerne einen ehemaligen Feind in den eigenen Reihen. Was hat er ihnen versprochen? Einen Job? Begnadigung? Vergessen? Glauben sie ihm kein Wort! Er wird sie nach dem Abschluss der Mission entweder direkt umbringen, oder sie hier drin verrotten lassen.

Sie können von meiner Arbeit halten was sie wollen. Ich diene dem europäischen Volk und habe mein Leben seiner Unabhängigkeit verschrieben. Es ist zu spät für mich mir einen Lebensabend in Ruhe und Frieden vorzustellen. Ich kann den Amerikanern diesen Verrat nie verzeihen und werde bis zum Tod weiterkämpfen. Wenn sie mir in meinem Unterfangen nicht helfen wollen ist das in Ordnung. Ich respektiere, dass sie scheinbar ihren Frieden in dieser schönen neuen Welt gefunden haben. Wenn sie mir aber im Weg stehen werden, werde ich sie nicht schonen.

Er weiß, dass wir hier sind. Wir müssen fliehen bevor uns einer seiner Informanten auf die Schliche kommt. SEAN GUÉRIN ist zwar ein strategisches Genie, aber ich glaube nicht, dass er sich den Moment nehmen lassen wird uns selber zur Strecke zu bringen. FRANZ, bitte führen Sie uns heraus. Wir müssen schnell handeln, bevor sich die Schlinge um unseren Hals schließt.“

Wenn die Spieler Churchill angreifen und töten sollten:

Weiter zu: Selbstjustiz

Wenn die Spieler mit Churchill mitgehen:

Weiter zu: Die Flucht

Die Flucht

Wenn die Spieler mit WINSTON CHURCHILL mitgehen wollen öffnet FRANZ BAUER die Zellentür und führt die Gruppe mit WINSTON CHURCHILL zusammen zu einer Ecke in einer verlassen wirkenden Zelle den Gang hinunter. Als er gegen einen in der Wand eingelassenen Stein drückt, springt dieser plötzlich wie eine Schranktür auf und gibt einen stählernen Hebel frei. Als FRANZ BAUER den Hebel betätigt erfüllt ein dröhnendes Knirschen den Raum, während eine vorher massiv wirkende Wand nach hinten aufschwingt.

FRANZ BAUER betritt den Gang als Erster, woraufhin ihn plötzlich eine Kugel in den Hinterkopf trifft und er leblos vorne über in den Geheimgang kippt.

Im Eingang der Zelle steht DONNIE. In der Hand hat er eine halbautomatische Pistole, aus deren Lauf rauch quillt.

DONNIE: *„Mister CHURCHILL, schön dass sie kommen konnten. Los! An die Wand! Alle zusammen! Hände in die Luft!“*

VALENTINE JOHNSON und ein älterer Mann erscheinen vor dem Gitter der Zelle. Ihr erkennt den Fremden als SEAN GUÉRIN.

SEAN GUÉRIN: *„Guten Tag, die Herren. Lang ist es her. Wie ich sehe haben sie ja zumindest einen Teil ihrer Aufgabe erfüllt. Guten Tag, Mr. CHURCHILL.“*

VALENTINE JOHNSON: *„Sehen Sie? Ich habe Ihnen von Anfang an nicht getraut. Die Pisser wollten zusammen mit dem Terroristen fliehen.“*

SEAN GUÉRIN: *„Aber aber, meine Beste. Dass macht die ganze Sache für uns doch gleich viel einfacher. Meine Herren, aufgrund ihres Ungehorsams bleibt mir leider keine andere Wahl. Hiermit verurteile ich die anwesenden Terroristen zum Tode durch Erschießen. Leben sie wohl. DONNIE, bitte.“*

Die erste Kugel schlägt in die Brust von WINSTON CHURCHILL, was den Spielern eine Aktion überlässt.

VALENTINE JOHNSON und SEAN GUÉRIN haben beide ihre Waffen noch nicht gezogen.

Wenn die Spieler Kontakt zu WILHELM FISCHER aufgenommen haben:

Weiter zu: Grand Finale

Wenn die keinen Kontakt zu WILHELM FISCHER hatten kommt es zum Kampf. Sollten die Spieler überleben werden sie vom noch röchelnden WINSTON CHURCHILL angesprochen. Er will, dass die Spieler ihm versprechen sein Werk fortzzusetzen, als er plötzlich die Augen verdreht und erschlafft.

Der Tunnel steht auf. Die Spieler könne aus der Bastille fliehen.

FIN

Selbstjustiz

Wenn die Spieler FRANZ BAUER und WINSTON CHURCHILL angreifen und umbringen erscheint DONNIE an der Zelle.

DONNIE: *„Verdammt, da war ich wohl zu spät für das Spektakel, was?!“*

An der Zelle erscheinen VALENTINE JOHNSON und FRANK SMITH, den sie Spieler als ihren alten Arbeitgeber SEAN GUÉRIN erkennen.

SEAN GUÉRIN: *„Vortreffliche Arbeit, meinen Sie nicht Miss Johnson?“*

VALENTINE JOHNSON: *„Pah, Terroristen. Alle miteinander. Wir sollten sie hier sofort erschießen und dieses Trauerspiel endlich zu Ende bringen.“*

SEAN GUÉRIN: *„Ganz recht. Ich bin auch froh sie alle beisammen wiederzusehen. Wie ich sehe haben sie nichts von Ihren alten Fähigkeiten eingebüßt. Meine Herren ich bin stolz auf Sie, sie haben mir einen großen Dienst erwiesen. Ich bin stolz auf sie. Auf sie alle. Ihre Fähigkeiten könnten mir noch von Nutzen sein. Was sagen sie, (Spielername)?“*

SEAN GUÉRIN macht nur einem der Spieler das Angebot ihn mit in den Geheimdienst zu holen. Bestenfalls sollte dafürd er Spieler ausgewählt werden, der sich zu Beginn des Abenteuers am gefügigsten gegenüber VALENTINE JOHNSON gegeben hat.

Dem Spieler steht es frei auf das Angebot einzugehen und sich gegen seine Mitspieler zu stellen.

SEAN GUÉRIN: *„Nunja, nun zum Rest. Es war mir eine Freude mit Ihnen unsere alten Arbeitsverhältnisse nochmal zu durchleben. Doch das hat leider nun ein Ende. DONNIE, bitte.“*

Wenn die Spieler Kontakt zu WILHELM FISCHER aufgenommen haben:

Weiter zu: Grand Finale

Wenn dem nicht so ist müssen sie den Kampf überstehen. Daraufhin können Sie die Schlüssel von FRANZ BAUER aufsammeln.

PROBE *Wahrnehmung* - Bei Erfolg:

(Die regulären Wachen brauchen etwas um auf die Situation zu reagieren. Daher sind mehrere Würfe möglich.) Die Spieler finden den Geheimgang und können der Bastille entfliehen.

PROBE *Wahrnehmung* - Bei Fehlschlag:

Wachen stürmen den Keller. Ein aussichtsloser Kampf wird gestartet, der erst mit dem Tod der Spieler endet.

Grand Finale

Als DONNIE die Waffe hebt trifft ihn ein Schuss von der Seite. SEAN GUÉRIN und VALENTINE JOHNSON ziehen ihre Waffen. Eine Stimme ertönt aus dem Gang außerhalb des Sichtfelds der Spieler.

WILHELM FISCHER: *„Waffen runter! Was hat das alles hier zu bedeuten!?“*

WILHELM FISCHER erscheint vor der Zelle. Er hält einen rauchenden Revolver. Neben ihm stehen zwei Wachen.

WILHELM FISCHER: *„Sie müssen Mr. FRANK SMITH sein, richtig?“*

SEAN GUÉRIN: *„Was soll das FISCHER? Das ist nicht ihr Zuständigkeitsbereich!“*

WILHELM FISCHER: *„Sie befinden sich in der Bastille. Das Gefängnis das meinem Befehl untersteht. Das hier ist sehr wohl mein Zuständigkeitsbereich.“*

SEAN GUÉRIN: *„Diese Männer sind Terroristen. Wollen sie sich etwa zum Komplizen dieser Männer machen?“*

WILHELM FISCHER: *„Ich denke nicht dran. Aber diese Männer, oder zumindest 4/5 von Ihnen sind unbescholtene Bürger, die Ihr friedliches Leben durch ihre Scharaden opfern mussten um ihren Plänen nachzukommen.“*

SEAN GUÉRIN: *„Das sind keine friedlichen Bürger! Das sind die ehemaligen Mitglieder der Avaler!“*

WILHEM FISCHER: *„Genau, zumindest waren sie das. Im Gegensatz zu Ihnen haben sie aber ihre Vergangenheit hinter sich lassen können. Ich werde nicht zulassen, dass sie alte Wunden aufreißen um sich am hervorquellenden Blut zu nähren.“*

SEAN GUÉRIN: *„Das wagen Sie nicht! Dieser Mann dort ist WINSTON CHURCHILL! Und ich werde diese Gruppe nun ihrer gerechten Strafe zukommen lassen!“*

WILHELM FISCHER: *„Sehr gut, dann habe ich jetzt auch die letzte Information die ich brauchte.“*

WILHELM FISCHER drückt ab und trifft VALENTINE JOHNSON in den Kopf. Sie ist auf der Stelle tot. Als SEAN GUÉRIN die Waffe hebt feuert WILHELM FISCHER ein weiteres Mal. Die Kugel trifft SEAN GUÉRIN am rechten Oberarm und die Waffe segelt vor die Füße der Gruppe. SEAN GUÉRIN jault auf.

WILHELM FISCHER: *„Sagen Sie mir SEAN, weiß überhaupt jemand, dass Sie hier sind? Oder ist das alles etwa nur ein privates Unterfangen Ihrerseits?“*

SEAN GUÉRIN: *„Bastard! Das werden sie mir büßen!“*

WILHELM FISCHER: *„Das wage ich zu bezweifeln. Wissen Sie, ich habe hier unten ein paar wunderschöne Zimmer, die für Kriegstreiber wie Sie genau richtig sind. Wer würde einen Agenten des GTB im Todestrakt der Bastille vermuten? Außer natürlich, sie wollen das erledigen. Eine Waffe haben sie ja jetzt.“*

WILHELM FISCHER weißt auf die Waffe von SEAN GUÉRIN.

Als WINSTON CHURCHILL Anstalten macht in den Geheimpfad zu treten schwenkt WILHELM FISCHER mit der Waffe um.

WILHELM FISCHER: *„Das gilt auch für Sie Mr. CHURCHILL. Wissen Sie, ich habe ja sogar Verständnis für Ihre Bemühungen. Aber das rechtfertigt ihre Arbeit trotzdem in keiner Weise. Sie werden hierbleiben und Ihrer gerechten Strafe zugeführt werden. Außer natürlich, Sie wollen hier wie ein Feigling mit Löchern im Rücken verenden. Ich lasse Ihnen die Wahl."*

Es entsteht eine kurze Pause. WINSTON CHURCHILL seufzt und tritt aus dem Gang in Richtung WILHELM FISCHER.

WILHELM FISCHER: *„Hätten wir uns unter anderen Umständen kennengelernt hätte ich Sie ja fast sympathisch gefunden."*

Falls JANET SIMON nicht durch die Spieler ermordet wurde:

WILHELM FISCHER: *„Und nun zu ihnen. Sie haben sich in dieser kurzen Zeit auch unter ihrer neuen Identität nicht viel zu Gute kommen lassen. Ihre Vergehen im Rahmen dieser Einrichtung werden unter den Teppich gekehrt werden. Ich rate ihnen allen einfach noch ein paar Wochen in dieser Anstalt zu verbringen. Dann werden sie durch meine Hilfe wieder auf freien Fuß gesetzt. Sie können natürlich auch jederzeit durch diesen Gang verschwinden, sind dann aber Vogelfrei. Sie haben alle die Wahl."*

Falls JANET SIMON durch Spieler ermordet wurde:

WILHELM FISCHER: *„Und nun zu euch. Eure alten Rechnungen scheinen nun ja durchaus beglichen. Aber trotz alledem habt ihr unter eurer neuen Identität einen kaltblütigen Mord begangen. Ich verurteile euch nicht, ich kenne eure Gründe und weiß, dass ihr keine Wahl hattet. Doch trotz alledem wird ein Richter diese Geschichte wohl kaum glauben. Ich stelle euch vor die Wahl: Wollt ihr euer zweites Leben nun auch hinter euch lassen und wieder von Vorne beginnen? Oder wollt ihr euch vor der Justiz rechtfertigen und hoffen euer Leben behalten zu können?"*

FIN

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Dieselpunk - The Bastille – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Dieselpunk+-+The+Bastille&oldid=19436`