How to be a Hero

SCHATTEN DER NACHT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Schatten der Nacht 3

- Vorbereitung 3
- Charaktererstellung 3
- Prolog 4
- Abenteuerablauf 4
- Warteschlange vor der Lagerhalle 5
- Der Einlass 5
- Die Leiter 6
- Der Tunnel 6
- Außenbereich - Vorderer Bereich 6
- Außenbereich - Hinterer Bereich 7
- Die Lagerhalle 8
- Der Containerschuppen 9
- Das Vorarbeiterbüro 10
- Das DJ-Pult 11
- Das Backstage 11
- Mögliche Epiloge 12
- Epi-Epilog 12
- NPCs 13
- Sven, der Stille 13
- Norbert, der gutmütige Koloss 14
- Lenny, der schrullige Junkie 16
- Gabriel “Big G”, der Drogendealer 18
- Dörte 20
- Dr. Nina Kravitsch 22
- Radical Roland - Der flippige Barkeeper 24

SCHATTEN DER NACHT

Schatten der Nacht

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Ein Rave in einer leerstehenden Fabrik in Berlin
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Mitte der 1990er
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: HTBAH
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 3-5 Spielende
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Mittel
- **Spieldauer**: Als One-Shot sollte das Abenteuer an einem Abend durchspielbar sein

Anmerkung: In diesem Abenteuer gibt es Tod, Gewalt, Drogen, sexuelle Inhalte und mehr erwachsene Themen - auch wenn diese nicht immer ganz ernst genommen werden.

Vorbereitung

Um das Abenteuer starten zu können, braucht ihr natürlich zunächst die Charakterbögen eurer Charaktere. Eine Vorlage des Charakterbogens findest du hier.

Das mindestens ein W100-Würfel sowie Papier und Stifte bereitliegen sollten, versteht sich wahrscheinlich von selbst. Außerdem solltest du das Setting und die verwendeten Module und Zusatzregelungen vorstellen, um Fragen im Verlauf des Abenteuers vorzubeugen. Darüber hinaus bleibt nur, genügend Getränke und Knabberkram auf den Tisch zu stellen, damit ihr das Abenteuer dafür nicht unterbrechen müsst.

Charaktererstellung

Alle Helden müssen sich überlegen, wer sie sind, was sie machen und wieso sie in Berlin sind. Außerdem muss eine kleine Vorgeschichte ausgedacht werden, wieso er/sie nun auf den Schatten der Nacht Rave gehen will und wieso er/sie alleine da gelandet ist. Zusätzlich sollte mit der Spielleitung abgestimmt werden, wieviel Mark und welche Gegenstände in den Taschen sind. Sollte ein Charakter eine besonder Funktion haben, zum Beispiel auf dem Rave arbeiten (als DJ, FOH, Barkeeper, was auch immer) dies bitte ebenfalls mit dem Spielleiter abklären (solche Slots sollten begrenzt bleiben). Bitte auch beachten, dass Charaktere, Profil und Talente zusammenpassen müssen (Ein Koch zB sollte Kochen oder andere Talente aus dem Bereich Lebensmittel haben und nicht unbedingt alle Kampfsportarten gemeistert haben).

Besonderheiten: Bitte benutzt anstatt Religion die Kategorie “Lieblingsgenre” und anstatt Familienstand “Lieblingslied (aus dem Zeitraum 1990-1995)”.

Hier sind ein paar Talent-Vorschläge für die Charaktererstellung. Diese können genutzt werden, sind aber nicht vorgeschrieben. Manche davon sind mehr, manche weniger nützlich.

Handeln	Soziales	Wissen
Tanzen	Feilschen	Musik
Auflegen (DJ)	Lügen	Chemie
Instrument(e) spielen	Verführen	Okkultismus
Klettern	Anfeuern	Mechanik
Springen	Überreden	Situationsbewusstsein

Reparieren	Handeln	Wahrnehmung
Schloss knacken	Tripsitting	Drogenkunde
Werken	Anführen	Cocktailkünste
Schlagen	Hypnose	Ravekultur
Schiessen	Bedrohen	Geographie
Werfen	Battlerap	Naviagtion
Treten		Dämonologie
Geisterbeschwörung		Alchemie
Bumsen		Biologie
Pissen		Brandschutz
Kotzen		Halluzinogene
		Anatomie
		Tonträger

Prolog

Berlin, Mitte der 90er Jahre. Die Stadt ist ein Schmelztiegel für Kreativität, Freiheit und Subkulturen. In den dunklen Ecken der Stadt florieren illegale Raves, bei denen Menschen zusammenkommen, um zu feiern und der Realität zu entfliehen. Eine Zeit des Aufbruchs, der Freiheit und der unvergleichlichen Musik, die die Jugend in ihren Bann zieht. Heute ist eine dieser typischen Nächte: In einem recht heruntergewirtschaftetem Industrieviertel soll ein Rave erster Klasse stattfinden, genauer gesagt der “Schatten der Nacht”. Die Veranstalter haben sich laut den Flyern und der Mund-zu-Mund-Werbung unfassbar ins Zeug gelegt, den krassesten Rave Berlins - vielleicht sogar der Welt - zu schmeissen. An der Speerspitze des Lineups steht ein Name, um den sich in fast allen Subkulturen Mythen ranken: DJ Sunstep. Der legendärste DJ, den die Wende je hervorgebracht hat mit einer Selection, die ihresgleichen sucht und mechanischen Fähigkeiten, die einem Schweizer Uhrwerk gleichen. Seit fast über zwei Jahren hat niemand mehr DJ Sunstep live gesehen, er schien verschwunden zu sein, bis er vor Kurzem wieder in der Szene auftauchte und die Leute in seinen Bann zog. Kennt ihr dieses Gefühl, wenn ihr von einem Rave kommt und innerlich immer noch die Musik hört und vor euch hintanzen müsst? So scheint es seinen Hörern noch tage-, gar wochenlang zu gehen.

“Schatten der Nacht” soll in einer leerstehenden Lagerhalle stattfinden (gerüchteweise versucht Quelle in ihrer Großexpansion diese zu akquirieren) und die Veranstalter, haben testweise eine neue Anlage aus England importiert, eine sogenannte Funktion One, die angeblich noch nie dagewesene Bassfrequenzen wiedergeben kann, damit Raverinnen die Musik noch mehr spüren.

Abenteuerablauf

An dieser Stelle sollten alle Spieler kurz beschreiben, wer sie sind, wie sie aussehen und wie sie bei diesem Rave gelandet sind.

Warteschlange vor der Lagerhalle

Ihr findet euch also alle in der Warteschlange wieder. Ihr befindet euch auf einem bröckeligen Gehweg, rechts neben euch ein gefühlt meterhoher Stacheldrahtzaun, der wohl noch von der hier ehemals ansässigen Firma angebracht wurde. An ihm sind hier und da ein paar alte, zerfetzte Poster angebracht. Links von euch seht ihr die triste, graue Straße, deren Pfützen vom vorherigen Regen nur hin und wieder von Taxen durchquert werden, die neue Raver bringen. Hier und da seht ihr einzelne Telefonzellen, die von kapuzierten Gestalten in Hotboxen verwandelt werden. Hinter euch stehen bestimmt hunderte Leute in der Schlange an, die ebenfalls zum Schatten der Nacht wollen. Gut, dass ihr früh gekommen seid. Euch trennen nicht mehr viele Leute vom Einlass, eine Art umfunktioniertes Pförtnerhäuschen, an dem sich zwei Securitys aufhalten. Doch seit gut einer halben Stunde bewegt sich die Schlange nicht mehr, denn eine junge Frau am Einlass scheint wie wild mit den Securitys und Veranstaltern zu diskutieren. Wie es der Zufall will, steht ihr alle hintereinander an.

Findbare Gegenstände: Party-Flyer

Die Spieler können sich noch mal kennenlernen und versuchen mit anderen Anstehenden NPCs zu interagieren. Diese wollen möglichst "cool" wirken, damit sie reinkommen und geben keine oder nur wenig antworten.

Der Einlass

Kurz nachdem ihr euch gedacht habt, dass es gar nicht mehr weiter geht, seid ihr plötzlich beim Türsteher. Die aufgebrachte junge Frau von vorhin scheint verschwunden zu sein. Vor euch stehen zwei Riesen und schauen euch an. "Macht 10 Mark" sagt der eine zum Ersten von euch, bevor er auf seinen Kollegen zeigt "Taschenkontrolle bei ihm"

Die zwei Türsteher verlangen 10 Mark für den Einlass und nehmen den Spielern alle gefährlichen Gegenstände, sowie Drogen und Getränke ab - angeblich zum Schutz der Party, in Wahrheit verkaufen sie aber alles weiter, was sie sich nicht selbst reinpfeifen wollen. Die Spieler können versuchen durch feilschen, lügen oder anderweitig weniger Geld zu bezahlen oder umsonst reinzukommen.

Bei der Taschenkontrolle würfeln Spieler 1W20. 1-7 finden die Türsteher nichts, 7-12 ein/zwei Sachen, 13-19 alles, 20 kommen die Spieler nicht rein. Spieler können versuchen ihre Chancen mit Fähigkeiten zu verbessern (zB Verführen)

Sollten Spielerinnen es übertreiben, lassen die Securitys sie nicht rein. Spieler können dann ums Gelände gehen und Den Tunnel oder Die Leiter finden (oder als Notlösung andere Wege versuchen aufs Gelände zu kommen, zB einen Bolzenschneider von einem Junkie kaufen).

Nach Einlass: **Der Außenbereich - Vorderseite**

Mögliche Charaktere:

Sven, der Stille (Türsteher) - Er steht am Einlass und ist jedem Gast gegenüber kritisch
Norbert, der gutmütige Koloss (Türsteher) - Er steht zu Beginn am Einlass und kassiert ab
Lenny, der schrullige Junkie - Lenny steht auch in der Schlange an, fällt allerdings nicht direkt auf

Die Leiter

Ihr geht also um die Ecke am Stacheldrahtzaun entlang, der direkt an die hohen Mauern der Lagerhalle mündet. Hier kann man den dumpfen Bass nicht nur hören, sondern bereits auch spüren. Viel zu sehen gibt es hier nicht, außer einer rostigen Feuerleiter, die bis auf knapp zweieinhalb Meter über dem Boden hängt. Am oberen Ende der Feuerleiter seht ihr eine Reihe eingeschlagener Fenster mit gedimmte Licht, aus denen ein süßlicher Geruch und für euch nur schwer hörbare Stimmen kommen.

Die Spieler können durch körperliche Fähigkeiten oder Hilfsmittel die Leiter erreichen (zB Springen, Klettern). Sollten zwei Versuche fehlschlagen (oder einer kritisch) bricht die Leiter bei diesem ab und der Spieler fällt auf den Boden.

Die Spieler müssen nun einen anderen Weg suchen: Der Tunnel

Nach Einlass: Backstage-Bereich

Der Tunnel

Ihr geht also um die Ecke am Stacheldrahtzaun entlang und habt durch diesen einen guten Blick auf das Außengelände des Raves. Hier stehen jetzt schon einige Raverinnen und gönnen sich eine Sportzigarette oder auch nur eine Frischluftpause. Auf eurer Seite des Zaunes gibt es außer matschigem Boden und dem Zaun nichts… bis einem von euch eine Recht großes Loch im Boden auffällt, das etwas von einem Kanaleingang aus dem Weltkrieg hat.

Die Spieler können sich entscheiden in das Loch zu klettern. Dieses führt durch einen schmalen Tunnel in einen Kellerraum.

Gegenstände im Tunnel: Handspaten, Arbeitshandschuhe, Ein verrosteter Schlüssel

Ihr steigt in das Loch und durchquert kurz einen schmalen Tunnel. Betonwände mit Moos und Graffiti überseht engen euch jedoch nur kurz ein, bis ihr in einer Art Kellerraum steht. Es ist recht dunkel und modrig, aber ihr spürt den Bass noch etwas mehr. Der Raum ist ziemlich leer, bis auf ein paar in die Jahre gekommenen Metallregale, die vor sich hinrosten. Vor euch seht ihr, dass der Tunnel noch weiter führt, jedoch ist dieser Eingang von einem Metallzaun mitsamt Tür verschlossen. Außerdem seht ihr eine Treppe, die zu einer Tür über euch führt.

Die Spieler können die Treppe hochgehen, die Tür lässt sich öffnen und führt in den Außenbereich - Rückseite

Die Spieler können versuchen die Metalltür zu öffnen (zB Schloss knacken, Loch mit der Zange schneiden). Sollte dies gelingen, können Sie einen längeren Tunnel durchqueren, der in den Schuppen führt.

Außenbereich - Vorderer Bereich

Ihr durchquert den Einlass und öffnet euren Blick auf das Außengelände. Hier pulsiert das Herz des nächtlichen Geschehens, während die Bässe durch die Luft vibrieren und sich mit dem schwachen Glühen der Feuertonnen vermischen. Eine surreale Atmosphäre umgibt euch. Direkt vor euch erstreckt sich die Eingangshalle der

verlassenen Lagerhalle. Immer wenn Raver durch die schwere Tür gehen, enthüllet diese kurz einen Einblick in die tobende Menge, die im Inneren des Raves tanzt. Die Musik dringt nach draußen und hüllt euch in einen betörenden Klangteppich, der die Dunkelheit durchdringt. Etwas weiter entfernt, auf der rechten Seite, erhebt sich ein kleines Steingebäude. Der Außenbereich erstreckt sich entlang der Lagerhalle, wo sich Feuertonnen in regelmäßigen Abständen befinden und schattenhafte Gestalten in ihren flackernden Schein tauchen. Die Wände der Lagerhalle sind vielfältig verziert, unter Anderem durch psychedelische Kunstwerke, fluoreszierende Gemälde und bunte Fahnen, die im Wind flattern.

Hier können die Spieler die Umgebung erkunden. Bei genauerem Umsehen fällt auf, dass die meisten der Partygänger kaum reden oder sonstwie aktiv sind, sondern vielmehr nur still zum Bass wippen. Je nachdem wo die Spieler hinsehen können sie Charaktere treffen, mit denen Sie sich unterhalten können. Am Boden können die Spieler den Schlüssel von Dörte finden, diesen können Sie am Eingang abgeben oder Dörte geben.

Findbare Gegenstände: Ein weißes BIC-Feuerzeug, ein Schlüssel

Mögliche Charaktere:

Lenny, der schrullige Junkie - Auch Lenny hat es reingeschafft, und sieht sich nach leichten Diebstahlopfern um

Gabriel "Big G", Drogendealer - Big G, etwas Abseits vom Eingang will den Charakteren Solar Flare verkaufen

Dörte - Eine aufgelöste Frau, die vor sich hin schluchzt und sich nach Hilfe umsieht. Sollten die Spieler sie nicht ansprechen, geht sie auf die Spielerinnen zu.

Fortbewegungsmöglichkeiten:

Lagerhalle

Außenbereich - Hinten

Tunneleingang

Einlass

Außenbereich - Hinterer Bereich

Um die Ecke fällt euer Blick auf die Hinterseite des Außengeländes des Raves der Schatten. Das kleine Steingebäude erhebt sich nun hinter euch. Am entfernten Ende des Geländes seht ihr einen robusten Containerschuppen, dessen Fenster vernagelt sind. Die bleichen Lichter des Raves verleihen der Szenerie einen magischen Hauch, während die Dunkelheit ihre Geheimnisse bewahrt. Entlang der langen Seite der imposanten Lagerhalle, in der der Rave tobt, erstrecken sich große Tore, die einen schmalen Spalt offenlassen, (ähnlich den Double Doors auf de_dust 2, lol). Dieser Spalt enthüllt einen flüchtigen Blick auf die unverfälschte Energie des Raves im Inneren, während der dumpfe Bass eure Körper durchdringt. Am Zaun seht ihr zwei Dixi-Klos stehen, deren Türen einen Spalt offen stehen.

Auch hier können die Spieler die Umgebung erkunden. Bei genauerem Umsehen fällt auf, dass die meisten der Partygänger kaum reden oder sonstwie aktiv sind, sondern vielmehr nur still zum Bass wippen. Je nachdem wo die Spieler hinsehen können sie Charaktere treffen, mit denen Sie sich unterhalten können. Falls ein Spieler ein Wahrnehmungstalent hat, würfelt er einen W6. 1-3: Er findet eine halbvolle Packung Marlboro Gold. 4-6: Er findet einen 20 Mark-Schein. Die Dixi-Klos sind nicht besetzt und ganz normale Dixi-Klos: Sie stinken, sind vollgeschissen, das Klopapier ist aus, der Wasserhahn funktioniert nicht. Im Dixiklo können die Spieler eine Kassette mit der Losung finden, die darauf rückwärts aufgenommen wurde.

Die massive Stahltür Tür zum Containerschuppen ist verschlossen.

Vor euch seht ihr eine massive Stahltür, die allem anschein nach nur einen Hebel zum Ziehen hat.

*'Wenn die Spieler versuchen die Tür zu öffnen, schiebt sich eine Klappe auf Augenhöhe beiseite und im schummrigen Licht ist ein paar Augen zu erkennen, das nach der richtigen Losung fragt, d'***iese lautet: *"Alle schmeissen Teile, aber keiner puzzlet. Gut drauf, gut drin."* -**

Mögliche Charaktere:

Lenny, der schrullige Junkie - Lenny kann überall sein, SL entscheidet, wann er auftaucht

Dörte - Dörte ist hier, falls die Spieler hier das erste Mal das Gelände betreten.

Fortbewegungsmöglichkeiten:

Lagerhalle

Außenbereich - Vorne

Containerschuppen (nur mit richtiger Losung)

Tunneleingang

Die Lagerhalle

Ihr betretet die gewaltige Lagerhalle, in der der Rave tobt, und werdet sofort von einem überwältigenden Sinnesrausch empfangen. Die Luft ist erfüllt von elektronischen Rhythmen, die eure Herzen im Takt der Musik pulsieren lassen. Leuchtende Lichtstrahlen zucken durch den Nebel und enthüllen eine surreale Umgebung, die euch in eine andere Welt zu versetzen scheint. Mächtige Stützsäulen ragen in die Höhe und tragen das Gewicht der Halle, während sie gleichzeitig einen düsteren Hintergrund für das nächtliche Spektakel bieten. Euer Blick wird von den eindringlichen Beats in die Tiefe der Halle gezogen, wo die Menge sich bewegt und die Dunkelheit in pulsierendes Leben verwandelt. Auf der rechten hinteren Seite der Halle, in einer abgeschiedenen Ecke, seht ihr eine Art Büro mit verschlossener Tür und getönten Fenstern. Neben der schweren Eingangstür vorne erstreckt sich eine improvisierte Bar, an der Raver sich Getränke holen können, um sich für die lange Nacht zu stärken. An der gegenüberliegenden Wand erhebt sich eine Empore, ein schmaler Metallsteg, der an der Wand angebracht ist und den perfekten Blick auf das Geschehen bietet. Hier thront das DJ Pult, von dem aus der Soundtrack der Nacht gezaubert wird. Ganz hinten seht ihr eine Leiter, die auf die Empore führt. Am anderen Ende der Empore, fast versteckt, befindet sich ein weiterer kleiner Raum.

Die Spieler können sich an der Bar etwas kaufen, mit Leuten interagieren, tanzen, jede Menge entdecken. Nach kurzer Zeit springen Ihnen in der Menge ein paar Leute ins Auge.

Dr. Nina Kravitsch Sie ist hier auf der Suche nach Informationen zu DJ Sunstep

Paul Seier Er ist am Tanzen und kann den Spielenden zeigen, wo was ist ist - oder gar eine Karte ermöglichen

Security Norbert: Der freundliche Türsteher ist hier, um für Sicherheit zu sorgen und die Menge zu beobachten. Dabei passt er auf, das niemand die Leiter zum DJ hochklettert.

Gabriel "Big G": Der mächtige Drogendealer kann auch hier präsent sein und wirbt für "Solar Flare", die sich wie eine düstere Wolke über der Feier ausbreitet.

Radical Roland: Der ausgeflippte Barkeeper an der Bar

Zugänge:

Außenbereich - Hinten

Außenbereich - Vorne

Vorarbeiterbüro

Empore

Der Containerschuppen

LOSUNG: “Alle schmeissen Teile, aber keiner puzzlet. Gut drauf, gut drin.”

Alternative Eingänge:

Treppe aus langem Tunnel

Mauerdurchbruch aus Vorarbeiterbüro

Ihr betretet den kleinen, dunklen Raum des Containerschuppens, der in eine undurchdringliche Dunkelheit getaucht ist. Die Luft ist stickig und schwer, und das Licht dringt nur spärlich durch schmale Ritzen in den Wänden. Euer Blick fällt auf eine schmale Treppe, die sich neben euch erstreckt und in eine noch tiefere Finsternis führt. Inmitten des Raums entdeckt ihr aufgebahrt den leblosen Körper einer jungen Frau, nackt und auf grausame Weise verstümmelt. Auf ihrem entblößten Torso ist dasselbe rätselhafte Symbol eingeritzt, das euch bereits auf den Pillen von Solar Flare begegnet ist. Ihre Augen starren leblos in die Ferne, als ob sie in einen abgründigen Albtraum geraten wäre. Euer Blick wandert über den Körper zu einer Ecke des Schuppens, wo ein unheimliches Geschehen seinen Lauf nimmt. Eine ganz in weiß gekleidete Gestalt ist mit ungewöhnlichen Apparaten beschäftigt und vertieft in seine Arbeit. Direkt neben euch steht ein willenloser Raver, reglos und gleichzeitig in ständiger Bewegung, wie eine Marionette in den Händen eines unsichtbaren Puppenspielers. Die Wände des Containerschuppens sind gesäumt von Regalen, auf denen seltsame alchemistische Apparaturen

stehen - rätselhafte Instrumente, die für unerklärliche Zwecke geschaffen wurden. Ein Tisch in einer Ecke trägt das Gewicht von vier Technics 1210 und einem 4-Kanal-Mixer, mitsamt einer Anlage, die laute und düstere Klänge in die Luft strömt, so dass die Gestalt an den Apparaten euch nicht zu hören scheint.

Sollten die Spieler sich entscheiden, durch die Mauer des Vorarbeiterbüros zu brechen, so bemerkt sie DJ Sunstep sofort und greift sie an.

Sobald die Spieler lauter reden oder Doreen zu lange untersuchen, bemerkt sie DJ Sunstep, der wissen will, was sie hier wollen. Die Spieler können ihn überreden (o.ä.) sein Ritual aufzugeben, ihn dingfest machen und die Polizei rufen oder gegen ihn kämpfen. Im Kampf kämpft der Willenlose Raver mit. Außerdem können sie von Sunstep erfahren, dass Solar Flare aus dem Blut von Jungfrauen hergestellt wird, sowie dass er mit seiner Musik die Welt beherrschen möchte.

Die Spieler können außerdem die Leiche genauer untersuchen (Medizin, o.ä.) und feststellen, dass diese vor Kurzem verblutet ist. Auf dem Torso ist dasselbe Logo wie auf Solar Flare eingeschnitten. Außerdem können okkulte Spieler mit ihrem Geist in Kontakt treten.

Charaktere:

DJ Sunstep -

Willenloser Raver (Sieht aus wie ein Zombie, 15HP, AW50 1W6 Schlagen, 15 Initiative)

Doreen - Eine Leiche

Sorat, der Sonnendämon - Erscheint nach Abschluss des Rituals

Fortbewegungsmöglichkeiten:

Außenbereich - Hinten

Vorarbeiterbüro/Darkroom

Das Vorarbeiterbüro

Ihr betretet das Vorarbeiterbüro, ein Raum mit getönten Scheiben, der von einem dunklen, rötlichen Licht durchflutet ist. Sofas und Pritschen sind scheinbar willkürlich im Raum verteilt, auf ihnen spielen sich hemmungslose Orgien ab, die von der finsteren Atmosphäre eingehüllt sind. Stahlketten hängen von den Decken herab, eine unheilvolle Dekoration, die das verstörende Ambiente des Raums unterstreicht. Der Eingang zum Raum ist durch einen Vorhang aus Lamellen markiert, der mysteriöse Schatten auf die leidenschaftlichen Szenen im Inneren wirft. Das leise Stöhnen und das Flüstern der Lust sind ein unheimliches Hintergrundgeräusch, das den Raum erfüllt.

Das Büro ist der Darkroom. Hier können sich die Spieler "vergnügen" oder auch einfach nur Zusehen (Ausspielen nach Belieben ;)). Eine der Pritschen ist mit Ketten an der Wand befestigt, die bei genauerer Untersuchung bröckelig zu sein scheint. Durch verschiedene Methoden (mit etwas schwerem Einschlagen etc) können die Spieler die Wand zum Containerschuppen durchbrechen. Die Spieler werden von Gliedmund Saugmehr angesprochen, der sie bittet ihm in den Mund zu pinkeln. Außerdem auffällig ist ein junger Mann, der auf einem Sofa thront (Gernhardt Reinlunzen).

Charaktere:

Gernhardt Reinlunzen - Trägt nur ein Handtuch, sitzt auf einem Ledersofa und zieht die Helden bereits mit den Augen aus, als diese das Büro betreten.

Gliedmund Saugmehr - Ein Fetischist, der nur eine Latex-Gimp-Maske und einen kleinen Lederrucksack trägt.

Fortbewegungsmöglichkeiten:

Containerschuppen

Lagerhalle

Das DJ-Pult

Ihr betretet die schmale Metall-Empore, die hoch über der Lagerhalle des Raves der Schatten thront. Unter euch erstreckt sich die hypnotisiert wirkende Menge der Raver. Das Metall knarrt unter euren Schritten, während ihr euch weiter nach bewegt. In der Mitte der Empore erhebt sich majestätisch das DJ Pult, das von einer Vielzahl elektronischer Geräte und Musikinstrumente dominiert wird. Mehrere CDJ-500, Technics 1210 Plattenspieler und Kassettenrekorder sind geschickt angeordnet und alle miteinander an einen gewaltigen Clubmixer angeschlossen. Das Licht der blinkenden LEDs wirft bunte Reflexionen auf die umliegenden Wände und den DJ der gerade auflegt. Entlang der Empore erstreckt sich ein Metallgeländer, das als Abgrenzung dient und euch vor dem Absturz in die Menge darunter schützt. Von hier aus könnt ihr einen atemberaubenden Blick auf die gesamte Lagerhalle genießen. Am anderen Ende der Empore befindet sich eine Tür, die zum Backstage-Bereich führt.

Die Spieler können mit dem DJ interagieren, selbst auflegen oder die Musik sabotieren. Außerdem können Sie über die Kassettendecks ihre gefundenen Kasetten abspielen, vorausgesetzt sie haben freie Bahn. Dazu müssen sie den DJ weglocken oder ein Back2Back anzetteln.

Charaktere:

Bumsbursche Senior - Ein sonnengebräunter Lebemann mit einem schlanken und gut trainierten Körper. Er legt auf dem Rave auf.

Fortbewegungsmöglichkeiten:

Backstage

Lagerhalle

Das Backstage

Ihr betretet das Backstage, das euch einen exklusiven Blick hinter die Kulissen des Raves gewährt. Die verspiegelten Fenster, die sich entlang einer Wand erstrecken, bieten einen Blick auf die Menge in der Lagerhalle, die sich zu den hypnotischen Klängen der Musik bewegt. Der Raum selbst strahlt jedoch eine seltsame Ruhe aus. Auf den verranzten Sofas, die entlang der gegenüberliegenden Wand stehen, liegt lediglich ein junger Mann in einem tiefen Schlaf. Trotz der lauten Musik und der tobenden Menge draußen scheint er ungestört und nicht zu wecken zu sein. An der Wand zur Außenseite des Gebäudes befindet sich der Notausgang, der zu einer Feuerleiter führt. Außerdem seht ihr in dem Raum einen alten Kühlschrank der vor sich hin brummt, so wie einige leere Verpackungen von Solar Flare auf dem Tisch neben mehreren losen Zetteln, die auf einem Haufen liegen.

Hier können die Spieler sich kurz ausruhen, ein kostenloses Getränk aus dem Kühlschrank nehmen oder den Ausgang der Feuerleiter nutzen. Sollten die Spieler die Solar Flare Verpackungen und die Notizen genauer untersuchen so finden sie eine chemische Formel und Fachbegriffe. Durch entsprechendes Wissen können Sie dort Verbindungen erkennen, die Bestandteile von Blut sind, etwas über X-Chromosome und immer wieder den Begriff "Ophiocordyceps Unilateralis Humanis". Biologen wissen, dass es sich dabei um einen Pilz handelt, der wie ein Parasit funktioniert. Genaueres ergibt aber keinen Sinn. Der schlafende Mensch lässt sich nicht wecken, wenn man es versucht murmelt er nur die Losung "Alle schmeissen Teile, aber keiner puzzlet. Gut drauf, gut drin."

Fortbewegungsmöglichkeiten:

DJ-Pult

Einlass - Leiter

Mögliche Epiloge

Das Ende ist modular aufgebaut und hängt von vielen Faktoren ab:

Wurde DJ Sunstep (und seine Helfer) verhaftet oder ist er tot? Was ist mit Sorat? Sind Leute noch in Trance von Solar Flare? Hat Radical Roland genug Geld für seinen Ausflug nach Mexiko? Hier sollte frei erzählt werden.

Epi-Epilog

Langsam seht ihr die Sonne im Osten aufgehen. Der Tag bricht an und der Schatten der Nacht ist vorbei - fürs Erste. Während euch die ersten warmen Sonnenstrahlen treffen und sich der Platz immer weiter leert, kommt eine vertraute Gestalt auf euch zu. Es ist Dr. Nina Kravitsch mit einem Lächeln im Gesicht. "Gute Arbeit heute, ihr seid ja Naturtalente. Dass da tatsächlich so viel dahinter steckt, hätte sogar ich nicht gedacht. Ich würde euch gern meinem Arbeitgeber vorstellen, vielleicht habt ihr ja Interesse."

Und damit endet diese Geschichte.

Wenn Kravitsch tot ist, sucht sie ein Mann im Anzug auf, der sich als Kollege von Kravitsch vorstellt.

NPCs

An dieser Stelle sind Steckbriefe für alle NPCs gelistet.

Sven, der Stille

Sven, der Stille	**Leben: 40HP Initiative: 50**
Aussehen: Sven ist ein massiver Mann von imposanter Statur. Sein bulliger Körperbau und sein selbstbewusstes Auftreten machen ihn zur perfekten Wahl als Türsteher. Seine glänzende Glatze und sein dichter Vollbart verleihen ihm ein raues Äußeres. Er trägt einen schwarzen Anzug, der seine kräftigen Muskeln betont, und seine tiefen Augen, die stets wachsam und aufmerksam wirken, vermitteln den Eindruck, dass er mehr sieht, als er preisgibt.	**Harte Faust**: Angriffswert 60 Schaden 1W10
Interaktion: Sven bleibt oft wortkarg und konzentriert sich darauf, seine Aufgabe zu erfüllen. Er spricht nur, wenn es notwendig ist, und erlaubt keinen Widerspruch, wenn jemand ohne gültige Einladung Einlass begehrt. Wenn die Charaktere versuchen, mit ihm zu sprechen, betrachtet er sie skeptisch und beantwortet ihre Fragen kurz und präzise.	**Eiserner Griff**: Sollten die Charaktere Schwierigkeiten bereiten, kann Sven versuchen, einen von ihnen mit seinem eisernen Griff zu überwältigen und zu immobilisieren. Wert: 75

Hintergrund: Sven ist seit Jahren im Dienst des illegalen Raves und hat die Aufgabe, den Einlass zu kontrollieren und sicherzustellen, dass nur diejenigen eingelassen werden, die auf der Liste stehen. Er ist bekannt für seine Zurückhaltung und seine Fähigkeit, selbst in den chaotischsten Momenten Ruhe zu bewahren.	**Wachsame Augen**: Sven ist besonders aufmerksam und erhält einen Bonus auf Wahrnehmungswürfe, um potenzielle Bedrohungen oder verdächtige Personen zu erkennen. Wahrnehmung: 40+20
Hinweis: Während Sven normalerweise strikt seinen Aufgaben nachgeht, könnten die Charaktere versuchen, mit ihm zu interagieren, um Zugang zum Rave zu erhalten. Ob sie mit Diplomatie, Bestechung oder List vorgehen, hängt von ihnen ab. Sollte es zu einer Konfrontation kommen, wird Sven alles tun, um den Rave und seine Gäste zu schützen.	

Norbert, der gutmütige Koloss

Norbert, der gutmütige Koloss	**Leben: 50HP Initiative: 30**
Aussehen: Norbert ist ein riesiger Mann mit massiven Schultern und einem Bauch, der auf seine gemütliche Natur hinweist. Seine hervorstehende Unterlippe und sein leicht schiefes Lächeln verleihen ihm ein naives und freundliches Erscheinungsbild. Er trägt ein einfaches schwarzes Shirt und eine Jeans, die in seiner Größe eher an ein Zelt erinnern. Seine tiefen, freundlichen Augen sind von einem dichten Vorhang aus wuscheligem Haar umrahmt.	**Herzlicher Händedruck:** Norbert ist stark, aber sanftmütig. Sein Angriff "Herzlicher Händedruck" hat einen Angriffswert von 40 und fügt 1W6+4 Schaden zu. Charaktere, die von diesem Angriff getroffen werden, könnten vorübergehend in ihrer Bewegung eingeschränkt sein.
Interaktion: Norbert begrüßt die Gäste des Raves stets mit einem freundlichen Lächeln und einer herzlichen Umarmung. Er ist unheimlich leichtgläubig und kann von den Charakteren leicht in Gespräche verwickelt werden. Er spricht mit Begeisterung über seine Hobbys, wie das Sammeln von Glücksbringern und das Züchten von Hamstern.	

Hintergrund: Norbert wurde von den Veranstaltern des illegalen Raves als Türsteher ausgewählt, nicht aufgrund seiner Schlagfertigkeit oder Furchteinflößung, sondern aufgrund seiner sanften Natur und seiner Fähigkeit, Menschen zum Lachen zu bringen. Er hat keinen Sinn für Taktik oder Geheimnisse, aber sein warmherziger Charakter macht ihn zu einem beliebten Gesprächspartner unter den Partygästen. Er hat beim Aufbau die Anweisung bekommen, dass er Drogen von Besuchern beschlagnahmen soll - aber nicht die von Gabriel Big G. Später passt Norbert auf den Zugang zur DJ-Empore auf.	**Gutmütigkeit**: Norbert ist so freundlich, dass er niemals einen Angriff gegen die Charaktere starten würde. Er würde sich eher in die Quere kommen lassen, um sie vor anderen Bedrohungen zu schützen.
Hinweis: Obwohl Norbert nicht besonders intelligent oder kämpferisch ist, kann er den Charakteren auf seine eigene Weise nützlich sein. Seine gutmütige Natur könnte dazu führen, dass er unbeabsichtigt Dinge preisgibt oder die Charaktere in bestimmten Situationen unterstützt.	**Vertrauensselig**: Norbert kann von den Charakteren leicht in Gespräche verwickelt werden, und sie könnten versuchen, Informationen von ihm zu erhalten. Seine Vertrauensseligkeit könnte dazu führen, dass er unbeabsichtigt Hinweise oder Wissenswertes über den Rave preisgibt.

Lenny, der schrullige Junkie

Lenny, der schrullige Junkie	**Leben: 20HP Initiative: 60**
Aussehen: Lenny ist ein dürrer, wild aussehender Mann mit zerzausten Haaren und einer ungepflegten Erscheinung. Seine Kleidung ist zerschlissen und schmutzig, und sein blasses Gesicht ist von blauen Augen umrandet, die ständig unruhig umherblicken. Er hat ein ständiges, nervöses Lächeln auf den Lippen und wirkt, als ob er in seiner eigenen Welt lebt.	**Wilder Biss**: Angriffswert 40 1W10+5 Schaden (+Ekel)
Interaktion: Lenny ist schwer zu fassen und scheint in seinen eigenen Gedanken verloren zu sein. Er murmelt vor sich hin, lacht plötzlich laut auf oder reagiert auf unsichtbare Erscheinungen. Die Charaktere könnten Mühe haben, mit ihm zu kommunizieren, aber seine unkonventionelle Denkweise könnte wertvolle Informationen oder Ressourcen bergen.	**Unberechenbare Aktionen**: Während des Gesprächs mit den Charakteren könnte Lenny plötzlich aufstehen und wild umherlaufen, ohne ersichtlichen Grund. Die Spieler könnten entscheiden, wie sie mit dieser unvorhersehbaren Handlung umgehen möchten.

Hintergrund: Lenny war einst ein begabter Mechaniker, der jedoch den falschen Weg eingeschlagen hat und in die Abgründe der Drogenabhängigkeit geraten ist. Jetzt verbringt er seine Zeit damit, in den dunklen Ecken des Rave-Geländes herumzuschleichen und allerlei fragwürdige Geschäfte abzuwickeln, um an seinen nächsten Rausch zu kommen. Lenny hat mitbekommen, dass auf diesem Rave jede Menge Leute gar nicht mehr ansprechbar sind und er sie leicht bestehlen kann, um sich den nächsten Schuss zu setzen. Er vermutet, dass dies etwas mit der Musik oder einer neuen Droge zu tun haben könnte, die er gern mal ausprobieren würde. Allerdings kann er sie sich nicht leisten.	**Handel mit dem Wahnsinnigen**: Lenny hat einen kleinen Bolzenschneider (1W10+5), den die Charaktere kaufen könnten. Er bietet ihn ihnen zu einem hohen Preis an und scheint völlig vergessen zu haben, wie viel er ursprünglich verlangen wollte. Die Spieler könnten versuchen, zu verhandeln oder ihm anderweitig zu helfen, um den Preis zu senken.
Hinweis: Lenny könnte eine skurrile und unvorhersehbare Quelle für Informationen und Gegenstände sein. Die Charaktere könnten wählen, ob sie sich auf seine merkwürdigen Tendenzen einlassen und versuchen, von seinem Zustand zu profitieren, oder ob sie lieber den Kontakt mit ihm vermeiden.	**Unkonventionelle Informationen**: Wenn die Charaktere ihn geduldig anhören, könnte Lenny ihnen fragmentarische und seltsame Informationen über den Rave, die Umgebung oder andere NPCs preisgeben. Diese Informationen könnten zwar kryptisch sein, aber dennoch nützlich.

Gabriel "Big G", der Drogendealer

Gabriel “Big G”, der Drogendealer	**Leben: 35HP Initiative: 55**
Aussehen: Gabriel, von seinen Freunden "Big G" genannt, ist ein imposanter Mann mit massiven Muskeln und einem kräftigen Körperbau. Sein kahler Schädel und der kurz getrimmte Bart verleihen ihm ein markantes Äußeres. Er trägt eine Auswahl an schillernden Goldketten und protzigen Accessoires, die seine Liebe zur Show und zur Macht widerspiegeln. Seine Augen funkeln vor Selbstbewusstsein und Gier, während er seine Kunden ins Visier nimmt.	**Geschickte Manipulation**: Gabriel kann seine Fähigkeiten des Überredens einsetzen, um die Charaktere dazu zu bringen, "Solar Flare" auszuprobieren. **Überreden: 40**
Interaktion: Gabriel ist geschickt darin, seine Kunden einzufangen und zu manipulieren. Sein breites Lächeln und seine scheinbare Freundlichkeit verblassen schnell, wenn es um das Geschäft geht. Er spricht in rätselhaften Metaphern über "Solar Flare" und preist es als das ultimative Erlebnis an. Wenn die Charaktere ihm misstrauen, könnte er anfangen, subtilen Druck auszuüben, um sie von seinem Angebot zu überzeugen.	**Drogenmarktmeister**: Gabriel kann den Charakteren eine Auswahl an verschiedenen Drogen anbieten, darunter klassische Substanzen und die gefährliche "Solar Flare". Er könnte auch Hinweise auf die Wirkungen und Nebenwirkungen der Drogen geben, die die Charaktere nutzen könnten. **Drogenkunde: 80**

Hintergrund: Gabriel ist eine schattige Figur im Untergrund des illegalen Raves. Er ist der Mann, den diejenigen aufsuchen, die nach einem Rausch suchen, sei es durch klassische Drogen wie Cannabis oder Speed oder durch die neueste und gefährlichste Kreation auf dem Markt: "Solar Flare". Er ist nicht nur ein einfacher Drogendealer, sondern auch ein skrupelloser Anhänger von DJ Sunstep, der dunkle Pläne verfolgt. Trotz allem ist Gabriel mehr als gierig, denn er verlangt Wucherpreise für Solar Flare.	**Gefährliche Verbindungen**: Gabriel kann sich Verstärkung rufen. Wenn es zu einem Kampf kommt, zieht er seine **Pistole** (7W10). Nach zwei Aktionen kommen zwei seiner Handlanger dazu (40HP, Ini10, 1W10 Schaden Nahkampf) **Schiessen: 45** **Schlagen (Handlanger): 90**
Hinweis: Gabriel stellt eine moralische und taktische Herausforderung für die Charaktere dar. Sein Angebot von "Solar Flare" könnte sie in Versuchung führen, oder sie könnten versuchen, seine Machenschaften aufzudecken und den dunklen Plänen von DJ Sunstep ein Ende zu setzen. Seine Manipulationsfähigkeiten und sein Einfluss auf die Drogenszene könnten das Abenteuer in eine gefährliche Richtung lenken.	

Dörte

Dörte	**Leben: 25HP Initiative: 40**
Aussehen: Dörte ist eine junge Frau mit langen, dunklen Haaren, die wild um ihr Gesicht fallen. Ihre Augen sind von besorgter Sorge erfüllt, und sie scheint in einem ständigen Zustand der Anspannung zu sein. Sie trägt auffällige, farbenfrohe Kleidung, die in starkem Kontrast zu ihrer besorgten Miene steht. Ihre Bewegungen sind hektisch, als ob sie ständig auf der Suche nach etwas oder jemandem wäre.	**Hilfe gesucht**: Dörte wird die Charaktere inständig um Hilfe bitten und sie dazu drängen, mit ihr zusammen nach ihrer Freundin zu suchen. Sie ist bereit, jede mögliche Unterstützung anzunehmen, um ihre Freundin zu finden und zu retten.
Interaktion: Dörte ist überaus besorgt und aufgeregt, als sie die Charaktere anspricht. Sie wird die Charaktere um Hilfe bitten, ihre Freundin zu finden, und ihnen beschreiben, wie sie beobachtet hat, wie ihre Freundin sich aufgrund der genommenen Drogen in einem Anfall befand. Sie ist bereit, den Charakteren Informationen zu geben um ihre Freundin sicher zurückzubringen. Dörte hat außerdem ihren Schlüssel verloren. Wenn sie ihn wiederbekommt, ist sie sofort beruhigt und gibt alle Informationen preis.	**Verzweifelte Hinweise**: Dörte könnte den Charakteren Hinweise auf mögliche Orte geben, an denen ihre Freundin gesehen wurde, oder Informationen über verdächtige Personen, die sie in der Nähe ihrer Freundin bemerkt hat.

Hintergrund: Dörte ist eine enthusiastische Raverin, die sich heute Abend auf den Rave der Schatten gewagt hat, um eine unvergessliche Nacht zu erleben. Doch die Freude wurde durch eine düstere Wendung überschattet. Ihre beste Freundin, mit der sie auf die Party gekommen ist, hat offenbar Drogen genommen und ist in einen verstörenden Zustand geraten. Jetzt ist sie spurlos verschwunden, und Dörte ist verzweifelt auf der Suche nach ihr.	**Rasche Entschlossenheit**: Dörte ist bereit, mit den Charakteren in gefährliche Situationen zu gehen, um ihre Freundin zu retten. Sie könnte mit ihrer verzweifelten Entschlossenheit dazu beitragen, die Charaktere auf neue Wege zu führen.
Hinweis: Dörte könnte eine wichtige Informationsquelle sein und den Charakteren helfen, tiefer in das Mysterium des Raves der Schatten einzutauchen. Ihre Geschichte könnte auch mit den dunklen Plänen von DJ Sunstep in Verbindung stehen und den Charakteren einen Einblick in die gefährlichen Geschehnisse des Abends geben.	**Schlagen**: AW 20 1W6+1

Dr. Nina Kravitsch

Dr. Nina Kravitsch	Leben: 40HP Initiative: 60
Aussehen: Dr. Nina Kravitsch ist eine Frau von mittlerem Alter mit einer auffälligen Präsenz. Ihr Blick ist scharfsinnig und durchdringend, während sie ihre Umgebung aufmerksam studiert. Ihr dunkles Haar fällt in unordentlichen Locken über ihre Schultern, und ihre Kleidung ist funktional, aber dennoch geheimnisvoll - ein Spiegelbild ihrer fokussierten und entschlossenen Natur.	Paranormales Wissen: Dr. Kravitsch kann den Charakteren Einblicke in die mysteriösen Geschehnisse rund um DJ Sunstep und "Solar Flare" gewähren. Sie könnte Informationen über den Pakt und die dunklen Pläne des DJs teilen. Okkultismus 90
Interaktion: Dr. Kravitsch ist äußerst argwöhnisch und vorsichtig, wenn es darum geht, Informationen preiszugeben. Sie wird die Charaktere eingehend prüfen und ihre Motive hinterfragen, bevor sie ihre wertvollen Informationen preisgibt. Ihr ernstes Wesen und ihre tiefe Hingabe an ihre Arbeit könnten eine angespannte Atmosphäre schaffen, wenn die Charaktere versuchen, ihr Vertrauen zu gewinnen.	Befreiung von Solar Flare: Dr. Kravitsch hat eine Theorie entwickelt, wie man Menschen aus dem Bann von "Solar Flare" befreien könnte. Sie glaubt, dass Hip-Hop-Musik die absolute Realität zeigen könnte und den Bann bricht. Deshalb hat sie immer “Coolio - Gangstas Paradise” als Kasette und ein Abspielgerät dabei. Musik: 80

Hintergrund: Dr. Nina Kravitsch ist eine angesehene paranormal-wissenschaftliche Forscherin, deren Ruf auf dem Gebiet der okkulten Phänomene unübertroffen ist. Sie ist auf die Spur von Gerüchten über DJ Sunstep gestoßen, der angeblich mit einer dunklen Macht im Bunde ist und einen gefährlichen Plan zur Weltherrschaft durchführt. Ihre Entschlossenheit, die Wahrheit aufzudecken und die Menschheit vor einer drohenden Bedrohung zu schützen, hat sie auf den Rave der Schatten geführt, wo sie undercover agiert.	Verdächtiger Blick: Dr. Kravitsch könnte auf Verdächtige hinweisen (Gabríel Big G, Radical Roland), die auf dem Rave präsent sind, und die möglicherweise in die dunklen Machenschaften von DJ Sunstep verwickelt sind.
Hinweis: Dr. Kravitsch könnte sich als entscheidend für die Entdeckung der Wahrheit über DJ Sunstep und die Lösung des Rätsels um "Solar Flare" erweisen. Ihre Forschung und ihre Entschlossenheit könnten den Charakteren helfen, das Schlimmste zu verhindern.	Schlagen: AW60 2W6 Kranker Schrei: Nina gibt einen ohrenbetäubenden Schrei von sich, der Gegner zwei Runden betäubt. AW35

Radical Roland - Der flippige Barkeeper

Radical Roland - Der flippige Barkeeper	Leben: 20HP Initiative: 50
Aussehen: Radical Roland ist eine auffällige Erscheinung mit einem strahlenden Lächeln, das die Energie des Raves perfekt einfängt. Sein Kahlkopf ist von einem auffälligen Schnurrbart eingerahmt, der ihm ein gewisses Charisma verleiht. Er trägt ein knallbuntes Hawaihemd, das mit fröhlichen Farben die Stimmung des Raves widerspiegelt und einen abgefahrenen Kontrast zu seinen schweren Doc Martens Schuhen darstellt. Seine freundlichen Augen funkeln, während er sich hinter der improvisierten Bar bewegt.	Cocktailkünste: Roland kann den Charakteren verschiedene Getränke und Früchte anbieten. Bier: 3 Mark, +10HP, +2 auf Soziales (max 6) Wodka-E: 8 Mark, +25HP, +5 Initiative (max) Cuba Libre: 8 Mark, +15 HP, +5 auf Wissen (max) Wasser: 1 Mark, +10HP Kaffee: 3 Mark, +10HP, +10 Initiative (max) Banane: 1 Mark +5HP Apfel: 1 Mark +5HP Trillerpfeife: 5 Mark Schnuller: 3 Mark Cocktailkünste 75 Feilschen 30
Interaktion: Roland sprüht vor guter Laune und Optimismus, während er die Charaktere an der Bar bedient. Er ist ein Meister der Unterhaltung und hat immer einen lockeren Spruch auf den Lippen. Er bietet den Charakteren eine Auswahl an erfrischenden Getränken und frischem Obst an, während er gleichzeitig das gefährliche Solar Flare bewirbt.	Solar Flare Verkauf: Roland ist eifrig daran interessiert, Solar Flare an die Charaktere zu verkaufen. Er hofft, genug Geld zu verdienen, um seine Reise nach Mexiko zu finanzieren.

Hintergrund: Radical Roland ist nicht nur der Barkeeper des Schatten der Nachts, sondern auch ein Abenteurer mit großen Träumen. Er träumt davon, nach Mexiko zu reisen und unvergessliche Erfahrungen zu sammeln. Um sein Ziel zu erreichen, hat er sich dazu entschlossen, Solar Flare zu verkaufen, das er von Gabriel erhalten hat. Diese riskante Entscheidung birgt jedoch mehr Gefahren, als er ahnen könnte.	Gabriels Einfluss: Roland hat einen Deal mit Gabriel, der ihm Solar Flare zum Verkauf anbietet und ihn am Gewinn beteiligt. Er ist jedoch von Gabriels Bedingung gebunden, dass er kein Solar Flare selbst konsumieren darf und kennt deshalb die Wirkung nicht.
Hinweis: Radical Roland ist ein charismatischer Charakter, der die Charaktere in eine moralische Zwickmühle führen könnte. Sein vermeintlich harmloser Verkauf von Solar Flare könnte schwerwiegende Konsequenzen haben.	Flaschenwurf: AW50, 3W6+6 Treten (verstärkt durch Schuhe +2W10): AW60, 3W10

Paul Seier - Der Berufsraver mit Drogentoleranz

Paul Seier - Der Berufsraver mit Drogentoleranz	Leben: 25HP Initiative: 45
Aussehen: Paul Seier ist eine lebendige Erscheinung, die von einem permanenten Lächeln gezeichnet ist. Sein wildes Haar und sein bunter, legerer Kleidungsstil spiegeln seine entspannte Einstellung wider. Seine Augen glänzen vor Lebensfreude, und seine Körperhaltung verrät eine unerschütterliche Zuversicht. Sein Erscheinungsbild deutet auf einen Lebensstil hin, der von unzähligen exzessiven Nächten geprägt ist.	Ortskenntnisse: Paul kann den Charakteren eine detaillierte Beschreibung der Lagerhalle und ihrer einzelnen Orte geben. Er könnte eine ungefähre Karte zeichnen und ihnen dabei helfen, ihre Umgebung besser zu verstehen. Ravekultur 99 Geographie 70
Interaktion: Paul strahlt eine Aura der Gelassenheit aus und könnte den Charakteren als vertrauenswürdiger Verbündeter erscheinen. Er ist enthusiastisch daran interessiert, sein Wissen über die Lagerhalle zu teilen und die Charaktere durch das Gewirr aus Säulen, Bars und Emporen zu führen.	Exzessive Drogentoleranz: Paul könnte den Charakteren von seiner beeindruckenden Fähigkeit erzählen, den Auswirkungen von Solar Flare zu widerstehen. Diese Information könnte entscheidend sein, um die Gefahr der Droge zu verstehen und Wege zu finden, sich davor zu schützen. Tripsitter 40
Hintergrund: Paul Seier ist ein wahrer Raver durch und durch. Er hat so viele Partys und Raves besucht, dass sein Körper eine fast übernatürliche Drogentoleranz entwickelt hat. Diese Toleranz hat ihn vor den verheerenden Auswirkungen von Solar Flare geschützt, und nun ist er zu einem Informationsdrehkreuz in der Lagerhalle geworden, wo er sich bestens auskennt.	Wegweiser durch das Labyrinth: Paul könnte den Charakteren helfen, sich durch die komplexe Lagerhalle zu navigieren, indem er ihnen die kürzesten Wege und versteckten Pfade zeigt. Er könnte auch auf interessante Plätze oder Personen hinweisen, die sie auf ihrer Reise entdecken könnten. Navigation 50

Hinweis: Paul Seier ist ein faszinierender Charakter, der den Charakteren nicht nur Einblicke in die Tiefen der Lagerhalle geben kann, sondern auch eine Quelle der Unterstützung und des Wissens darstellt.	Vertrauenswürdiger Führer: Die Charaktere könnten sich an Paul wenden, um Informationen über den Rave, die dunklen Machenschaften von DJ Sunstep oder die Hintergründe von Solar Flare zu erhalten. Seine Erfahrung und seine lockere Persönlichkeit könnten sie auf eine erhellende Reise führen. Anführen 30

DJ Sunstep

DJ Sunstep	Leben: 15HP Initiative: 60
Aussehen: DJ Sunstep ist umgeben von einer Aura der Bedrohlichkeit und des Mysteriums. Sein gesamter Körper ist in makelloses Weiß gekleidet, was einen faszinierenden Kontrast zu der Dunkelheit der Umgebung bildet. Sein halb rasierter Kopf und die stachelige Gasmaske über seinem Mund erzeugen ein verstörendes Bild, das zugleich Faszination und Entsetzen hervorruft.	Giftige Gase: DJ Sunstep ist in der Lage, giftige Gase freizusetzen, die die Charaktere schwächen oder vergiften könnten. Diese gefährliche Fähigkeit könnte ihre Widerstandsfähigkeit auf die Probe stellen. Phiole werfen: AW50 (circa 2m AoE) Gift: Getroffene Spieler müssen sich übergeben und setzen eine Runde aus. Nervengas: Getroffener Spieler hustet Blut (2W6 Schaden) Halluzinogen: Getroffene Spieler halluzinieren. +5 Schaden, -10 auf Würfe. Chemie 80 Alchemie 90 Biologie 70
Interaktion: DJ Sunstep strahlt eine kaltblütige Arroganz aus, die von seiner furchteinflößenden Präsenz noch verstärkt wird. Er spricht mit einer eisigen Ruhe und zeigt wenig Interesse an den Charakteren, außer als Spielzeug in seinem teuflischen Plan. Seine Motivationen sind finster und undurchschaubar, und er wird alles tun, um seine böswilligen Absichten zu erfüllen.	Doping: In entscheidenden Momenten kann DJ Sunstep auf aufputschende Mittel zurückgreifen, um seine Fähigkeiten zu steigern und seine Aktionen zu verstärken. Dies könnte ihn zu einem noch gefährlicheren Gegner machen. Drogenkunde 99

Hintergrund: DJ Sunstep ist mehr als nur ein Musikmacher - er ist ein skrupelloser Bösewicht, der einen Pakt mit einem Dämonen geschlossen hat, um unvorstellbare Macht zu erlangen. Getrieben von Gier und einem verblendeten Streben nach Dominanz, hat er die gefährliche Droge Solar Flare entwickelt. Diese Substanz, gewonnen aus dem Blut junger Frauen, verwandelt arglose Raver in willenlose Zombies, die er mit seiner kontrollierenden Musik manipulieren kann.	Böse Musikmanipulation: DJ Sunstep kann seine Musik verwenden, um die willensschwachen Raver zu kontrollieren und für seine dunklen Zwecke zu instrumentalisieren. Seine Beats könnten eine hypnotische Wirkung haben, die die Charaktere herausfordert. Hypnotisierte Spieler müssen vor Aktionen eine Probe auf Wissen werfen. Hypnose 80 Musik 69
Hinweis: DJ Sunstep kann besiegt werden oder dingfest gemacht. Wenn er Dingfest gemacht wird, verlässt ihn der Dämon Sorat, weil er “zu schwach sei”, wobei Sunstep verbrennt.	Sonnendämon Sorat: Wenn DJ Sunstep besiegt wird, manifestiert sich der Dämon Sorat aus seinem Körper. Siehe: Sorat Spieler können davor gewarnt werden, indem man dies im Kampf andeutet, wenn Sunstep getroffen wird. Dämonologie 30

Sorat, der Sonnendämon

Sorat, der Sonnendämon	Leben: 100HP Initiative: 80
Aussehen: Sorat ist eine entsetzliche Erscheinung, die aus den Tiefen der Dunkelheit emporsteigt. Seine Gestalt ist verzerrt und grotesk, eine Verkörperung des Chaos und der Verdorbenheit. Seine Haut schimmert in einem unheilvollen Schattenspiel, das an die flackernde Glut eines verfinsterten Sonnenuntergangs erinnert. Seine Augen glühen in einem bösartigen, blutigen Rot, während seine Glieder in unnatürlichen Winkeln verrenkt sind.	Glut: AW100 2W10+3 Feuersturm: AW85 3W10+5 (nur alle drei Runden) Schlitzer: AW70 4W10 Pyromanie 100
Interaktion: Sorat spricht in rauchigen, grollenden Tönen, die eine unheimliche Präsenz und eine Aura der Angst erzeugen. Seine Worte sind von einer verführerischen Dunkelheit durchdrungen, die die Charaktere in einen Abgrund aus Verzweiflung zu ziehen versucht. Er ist manipulativ und listig, bereit, die Schwächen und Ängste der Charaktere gegen sie zu verwenden.	Finsteres Flüstern: Sorat kann den Charakteren finstere Versprechungen und verlockende Angebote machen, um sie in seinen Bann zu ziehen. Diese manipulative Fähigkeit könnte ihre Gedanken beeinflussen und sie dazu bringen, seinen dunklen Zielen zu dienen. Hypnose 70
Hintergrund: Sorat ist ein Dämon von unaussprechlicher Macht und Bosheit, der seinen Ursprung in den tiefsten Abgründen der Unterwelt hat. Er hat seinen Pakt mit DJ Sunstep geschlossen, um in die Welt der Menschen einzudringen und seine finsteren Pläne der Weltherrschaft zu verwirklichen. Seine Fähigkeit, sich in menschliche Körper einzunisten, ermöglicht ihm eine grauenhafte Manifestation, die alles verschlingt, was sie berührt.	Verschlingende Dunkelheit: Sorat kann dunkle Energien entfesseln, die die Charaktere umhüllen und ihre Bewegungen verlangsamen könnten. Diese Fähigkeit könnte sie in einen verhängnisvollen Strudel aus finsteren Schatten ziehen. Bedrohen 50

Hinweis: Sorat, der Sonnendämon. Seine Beweggründe sind unbekannt.	Dämonische Manipulation: Sorat kann seine dämonischen Kräfte einsetzen, um die Realität um ihn herum zu verzerren und die Charaktere in einen Albtraum zu stürzen. Seine Fähigkeiten könnten ihre Sinne täuschen und sie dazu bringen, an der Grenze des Wahnsinns zu wandeln. Halluzinogene 30

Doreen

Doreen	Leben: 0HP Initiative: 0
Aussehen: Doreen liegt regungslos auf dem kalten Boden des Containerschuppens, ihre bleiche Haut von unzähligen Narben und Verletzungen gezeichnet. Sie ist nackt, und auf ihrem entblößten Torso ist ein verstörendes Symbol in das Fleisch eingeritzt - dasselbe Symbol, das bei der Droge Solar Flare aufgetaucht ist. Ihre Augen sind geschlossen, und ihr Gesicht trägt den Ausdruck tiefen Schmerzes.	
Interaktion: Doreen ist reglos und stumm, doch ihr Anblick spricht Bände über die Schrecken, die sie erlitten hat. Die Charaktere könnten versuchen, mehr über sie zu erfahren und die Wahrheit über ihre Opferung aufzudecken. Ihre Geschichte könnte sie motivieren, die finsteren Machenschaften von DJ Sunstep und Sorat zu enthüllen und zu bekämpfen. Durch Geisterbeschwörung: Doreens Geist kann erzählen, dass Big G sie gefragt hat, ob sie ihm dabei helfen möchte, Solar Flare zu produzieren, was sie verneinte. Dann nur noch schemenhaft daran erinnert, wie sie DJ Sunstep getroffen hat, bevor alles schwarz wurde. Ihre Seele kann nun ruhen.	

Hintergrund: Doreen war einst eine junge Frau voller Leben, die von der Dunkelheit verschlungen wurde. Ihr Schicksal führte sie in den Rave der Schatten, wo sie unwissentlich zum Opfer einer teuflischen Verschwörung wurde. Solar Flare, die gefährliche Droge, wurde aus ihrem Blut gewonnen und für dunkle Zwecke missbraucht. Ihre traurige Geschichte ist ein Symbol für die schrecklichen Auswirkungen der Gier und der Macht.	
Hinweis: Doreen ist die Freundin von Dörte, die verzweifelt nach ihr sucht. Die Enthüllung von Doreens Schicksal könnte Dörte dazu bewegen, sich den Charakteren anzuschließen und gemeinsam gegen die Dunkelheit zu kämpfen.	

Gernhardt Reinlunzen

Gernhardt Reinlunzen	Leben: 30HP Initiative: 90
Aussehen: Gernhardt Reinlunzen, ein junger Mann von verführerischer Anziehungskraft, thront auf einem der Sofas im Vorarbeiterbüro. Sein dunkles Haar fällt ihm leicht in die Stirn, und sein durchdringender Blick ist von einem Hauch Unheil gezeichnet. Seine Lippen tragen ein verschmitztes Lächeln, das sowohl Faszination als auch Verderben verspricht. Er trägt nichts, außer einem kleinen Handtuch, das um seine Hüften gewickelt ist.	Verführen 75
Interaktion: Gernhardt empfängt die Charaktere mit einem charmanten Lächeln und einem Hauch Geheimnis. Seine Stimme ist sanft und verführerisch, als er mit ihnen spricht. Er könnte ihnen Informationen über DJ Sunstep anbieten, die er durch seine persönlichen Erfahrungen mit ihm gewonnen hat. Seine Enthüllungen könnten die Charaktere dazu anregen, die dunklen Absichten von DJ Sunstep noch genauer zu untersuchen.	Handtuchpeitsche: Gernhardt schlägt mit seinem Handtuch zu AW60 1W4 Schaden

Hintergrund: Gernhardt Reinlunzen ist ein Mann, der sich in den Abgründen der Dunkelheit bewegt und die dunklen Geheimnisse des Raves der Schatten kennt. Er hatte früher eine Beziehung mit DJ Sunstep, die von Leidenschaft und Verführung geprägt war. Doch während ihrer Affäre wurde ihm bewusst, wie kaltblütig und machtgierig DJ Sunstep wirklich ist. Er weiß um dessen Streben nach Ruhm und Macht, das ihn dazu treibt, auch unkonventionelle und zwielichtige Wege zu beschreiten.	Bumsen 80
Hinweis: Gernhardt Reinlunzen verkörpert die Versuchung und die Verlockung, die im Herzen des Raves der Schatten lauern. Seine persönlichen Erfahrungen mit DJ Sunstep könnten den Charakteren wichtige Einblicke in die dunkle Seite des Raves geben und sie dazu inspirieren, die Wahrheit ans Licht zu bringen.	

Gliedmund Saugmehr

Gliedmund Saugmehr	Leben: 20HP Initiative: 25
Aussehen: Gliedmund ist ein schrulliger Zeitgenosse mit wilden Haaren und einem verschrobenen Blick, die beide durch seine etwas zu enge Latexmaske ragen. Bis auf einen kleinen Lederrucksack, der von seiner Schulter hängt ist er komplett nackt und kriecht auf allen Vieren.	Schwamm: Gliedmund ist immun gegenüber sämtlichen Flüssigkeiten
Interaktion: Gliedmund spricht mit einer sonderbaren Mischung aus Schrulligkeit und Ernsthaftigkeit. Seine ungewöhnliche Forderung mag abschreckend wirken, aber er könnte den Charakteren auf seine eigene schräge Art helfen, wenn sie sich darauf einlassen.	Wadenbeißer: AW30 3W6
Hintergrund: Gliedmund ist ein skurriler Charakter, der eine ungewöhnliche Obsession für seinen kleinen Lederrucksack hat. Er ist bereit, diesen Rucksack samt Inhalt zu verschenken, wenn jemand bereit ist, ihm in den Mund zu pinkeln. Trotz seiner eigenartigen Vorlieben scheint er ein Herz aus Gold zu haben und ist auf seine eigene seltsame Weise großzügig.	

Hinweis: Gliedmund Saugmehr verkörpert die Versuchung und die Verlockung, die im Herzen des Raves der Schatten lauern. Seine persönlichen Erfahrungen mit DJ Sunstep könnten den Charakteren wichtige Einblicke in die dunkle Seite des Raves geben und sie dazu inspirieren, die Wahrheit ans Licht zu bringen.	Angebot des Rucksacks: Wenn die Charaktere bereit sind, Gliedmunds ungewöhnliche Bedingung zu erfüllen, könnten sie den Inhalt seines Rucksacks erhalten, der Gleitgel, Zigaretten und einen Kassettenrekorder mit der Kassette "Ice Cube - Friday" enthält. Dieser ungewöhnliche Fund könnte ihnen in unerwarteten Situationen nützlich sein.

Bumsbursche Senior

Bumsbursche Senior	Leben: 40HP Initiative: 50
Aussehen: Bumsbursche Senior ist ein sonnengebräunter Lebemann mit einem schlanken und gut trainierten Körper. Sein braunes Haar fällt lässig über seine Stirn, und sein charmantes Lächeln strahlt eine gewisse Gelassenheit aus. Sein Blick ist von einer Mischung aus Erfahrung und Freude geprägt, die sich in seinen tiefbraunen Augen widerspiegelt.	Musikmeister: Bumsbursche Senior ist ein erfahrener DJ und kann die Menge mit seiner Musik in Ekstase versetzen. Seine Musik hat eine beruhigende Wirkung auf die Gemüter und kann die Charaktere positiv beeinflussen. Auflegen 42 Musik 70
Interaktion: Bumsbursche Senior strahlt eine lässige und entspannte Persönlichkeit aus. Er liebt es, die Massen mit seiner Musik in Ekstase zu versetzen und die Energie des Raves zu spüren. Seine Erfahrung als DJ hat ihm ein tiefes Verständnis für die Macht der Musik gegeben, und er ist bestrebt, diese Leidenschaft an die nächste Generation weiterzugeben. Er ist kurz angebunden, da er arbeitet.	VIP: Bumsbursche Senior kann innerhalb von 3 Runden die Security rufen (Sven beschwören)

Hintergrund: Bumsbursche Senior ist ein erfahrener DJ, der schon viele Raves gerockt hat. Vor zwei Jahren wurde er Vater und taufte seinen Sohn im Zeitgeist "DJ Fuckboy". Dies hat ihm zu denken gegeben, und er spürt, dass es an der Zeit ist, sein Leben auf eine andere Bahn zu lenken. Sein Set heute Abend wird sein letztes sein, bevor er sich aus der DJ-Szene zurückzieht. Anscheinend hat ihm DJ Sunstep einen Job angeboten, bei dem er vorhin im Schuppen vorbeigeschaut hat, da hat es ihm aber nicht so gut gefallen, da alles sehr creepy wirkte. Er kennt die Losung für die Tür.	Schlagen AW60 1W6
Hinweis: Ihm fällt auf, dass die Crowd heute ganz anders ist als sonst - viel weniger aktiv und mehr wie eine Art Hivemind.	

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. Oktober 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. Schatten der Nacht – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Schatten+der+Nacht&oldid=36063`