



# Vollpension

(Shortcut 01)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.  
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,  
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.



von  
Michael  
Greiss



# Vollpension

Willkommen im Reich der Shortcuts für **Space Gothic®**.

Die Shortcut-Downloads enthalten entweder Hintergrundmaterial für den Spielleiter oder sind als vollwertige Module angelegt.

Ob die Abenteuer-Dateien in eine andere Kampagne integriert oder als eigenständiges Event genutzt werden, bleibt dem Spielleiter natürlich selbst überlassen.

Die Angaben zur Anzahl der Spieler und der voraussichtlichen Dauer des Moduls haben sich im Laufe der Testspiele als Eckwerte herauskristallisiert. Natürlich kann der Spielleiter alle vorgefundenen Elemente und Werte nach Wunsch ändern.

Auf [www.spacegothic.de](http://www.spacegothic.de) finden sich unter der Rubrik *Service* weitere *Shortcuts* zum freien Download.

© Fantastische Spiele 2003

**Bald sind wir am Ziel. Ich habe die Fliegerei echt satt!**

Bodo Uelze,  
Scout

**Du Weichei! Wer eine Reise tut, der kann halt was erzählen.**

Ingo Zebner,  
Techniker

## Einführung

*Die Spieler:* bis 7 Personen

*Die Dauer:* bis 6 Stunden

*Der Plot:* Die Abenteuergruppe hat, meilenweit von jeder auf den Standardkarten verzeichneten menschlichen Behausung, während der Dämmerung mit ihrem Transportmittel einen schwerwiegenden Unfall. Zum Glück ist in dieser gottverlassenen Einöde in einiger Entfernung ein Licht zu erkennen. Dort kann man sicherlich Hilfe bekommen!

Oder etwa nicht ... ?

**Achtung Spielleiter:** Nachdem der Gravgleiter, das Shuttle etc. verunglückt ist, können die Charaktere nur feststellen, daß der Schaden mit Bordmitteln nicht zu reparieren ist. Man benötigt dringend Hilfe. Leider ist durch den Unfall die Kommunikationsanlage komplett zerstört worden und auch die Ausrüstung ist teilweise schwer angegriffen. Für den Spielspaß ist es am wichtigsten, daß alle großkalibrigen Fernkampf- waffen, schwere und leichte Rüstungen, Nachtsichtgeräte und Explosivstoffe vollständig geschreddert sind. Diesen Effekt kann man mit einem Brand und einer anschließenden Detonation des Fahrzeugs am einfachsten erreichen.

*Die Spielercharaktere haben außer dem nackten Leben, einer Handvoll Taschenlampen (wichtig für die Spieler), persönlichen Kleinigkeiten und am Körper getragenen Nahkampfwaffen nichts von Wert retten können. Natürlich steht es dem Spielleiter frei, pauschal Verletzungen zu verteilen, die sich die Abenteuerer bei dem Unglück zugezogen haben. Die Brand- und Schürfwunden sollten allerdings nicht mehr als maximal 4 TP je Person ausmachen.*

*Die Angaben zum Wetter etc. sind auf eine wüstenähnliche Umgebung abgestimmt. Der Spielleiter kann diese Voraussetzungen natürlich nach eigenen Wünschen verändern.*

## Das flackernde Licht

Mit notdürftig verbundenen Wunden und noch vom Schock des Unfalls geschüttelt, bewegen sich die Gruppenmitglieder auf das in der Ferne verlockend blinkende Licht zu, daß einer der Charaktere durch Zufall in nördlicher Richtung erspäht hat. Nach einer Weile kann man deutlich erkennen, das es sich um ein beleuchtetes Fenster handelt. Während des Marsches verdickt sich die dräuende Dämmerung zu pechschwarzer Finsternis. Wie ein Leitstern funkelt die rettungsverheißende Fensteröffnung. Nachdem die Sonne vollständig untergegangen ist und die Temperatur merklich fällt, läßt ein zunehmend kalter, beißender Wind die Unfallopfer unangenehm frösteln. Und plötzlich flammt ein weiteres Licht im Obergeschoß auf. Die Hoffnung wächst mit jedem Schritt und die Wärmeverheißende Behausung naht zusehends.

Als sich die ersten Charaktere dem Haus auf ungefähr 40 Meter genähert haben, kommt erstes Stirnrunzeln auf. Durch die wabernde Dunkelheit kann man ein altes, zweistöckiges Steinhaus mit einen verwitterten Schindelschrägdach erkennen. In den erleuchteten Fenstern im Obergeschoß ist flackerndes Licht, wie von einem Feuer oder einer Benzinlampe, wahrzunehmen. Wer seine Räume so beleuchtet, muß unter einem garstigen Stromausfall leiden oder hat vielleicht noch nicht einmal einen anständigen Generator. Auf Wiedersehen warme Dusche und Hilfe rufen über den üblichen STARWEB-Anschluß. Vielleicht gibt es aber wenigstens ein Funkgerät, um einen mobilen Arzt etc. zu alarmieren.



Etwas entmutigt sammeln sich die Abenteurer auf der Holzveranda vor der Eingangstür. Einige lose Holzteile klappern rhythmisch im saugenden, heulenden Wind. Durch die vor Dreck blinden Fenster kann man so gut wie nichts vom Innenraum erkennen. Erkunden einige der vorsichtigeren Naturen jetzt erst einmal das umliegende Terrain, so ist es an der Zeit, den Abschnitt *Die Umgebung* zu konsultieren. Ziehen die Spieler das Gebäude vor, so ist der Abschnitt *Das Haus* zu verwenden. Sobald der erste Spielercharakter das Haus betritt, werden die Lampen im oberen Stockwerk augenblicklich gelöscht.

## Die Umgebung

Das düstere Haus befindet sich mitten im Nichts, völlig abseits der normalen Verkehrswege. Es sind, außer einer groben Sandpiste, keinerlei Straßen oder Wegweiser zu erkennen. Das Bauwerk steht mit dem Rücken zu einem verfilzten und ungepflegten Waldstück. Neben dem eigentlichen Wohnhaus ist noch ein Schuppen zu erkennen, der mit allerlei nutzlosem Gerümpel vollgestellt ist. Ansonsten bietet das Gelände dem interessierten Betrachter alle Stadien des Verfalls und der Unordnung. Zwischen Schuppen und Haupthaus sind grünlich schillernde Müllansammlungen, ein großer Hackklotz und eine Vielzahl an verrotteten Maschinenteilen auszumachen. Aufmerksame Charaktere hören das Trappeln von kleinen Pfoten und können auch rattenähnliche Kreaturen im Dämmerlicht umherhuschen sehen. Am nahen Waldrand ist ein altertümlicher und sehr unkomfortabel aussehender Ziehbrunnen installiert. Wenn ein Charakter einen Geigerzähler sein Eigen nennt und die Umgebung damit absucht, kann er feststellen, daß vor einigen Monaten ungefähr 60 Meter vor dem Haus eine nukleare Reaktion stattgefunden hat. Aus den Analysedaten kann man mit einer gelungenen Probe auf die *INT* die Detonation einer Plasmagranate ableiten. Der heftige, niemals nachlassende Wind hat aber sämtliche optische Spuren schon mit sich davon getragen.

## Der Schuppen

Vor langer Zeit hatte dieser Schuppen sicherlich mal eine Tür. Jetzt ist davon nur noch eine wurmstichige Ahnung zu finden. Im Inneren findet sich außer verrottetem Gerümpel absolut nichts von Gebrauchswert. Kommt allerdings einer der Charaktere auf die gute Idee die Taschenlampe zur Decke zu richten, ist für die ersten Betrachter eine *GZ*-Probe fällig. Bei mißlungenen Proben auf den *Geisteszustand* wird kein Punktabzug fällig, da das Ereignis nur für ein deftiges Erschrecken sorgt. Hunderte von

winzigen Augen funkeln im strahlenden Licht. Nach einem kurzen Schreck kann man realisieren, daß an langen Nylonleinen mehr als 300 kleine abgezogene Felle mit Kopf von rattenähnlichen Kreaturen baumeln. Die meisten sind schon in einem völlig vertrockneten Stadium.

## Die Müllhaufen

Auf dem ganzen Gelände liegt überall Abfall und Unrat. An einigen Stellen sind die Müllansammlungen vom Wind oder vielleicht auch von Menschenhand zu kleinen und größeren Haufen zusammengetragen worden. In der stinkenden und stellenweise schimmelnden Kollektion von Verpackungen, Altkleidern, Essensresten, Scherben, zerbrochenem Mobiliar und sonstigem Abfall ist nichts von Wert zu entdecken.

☞ *Achtung Spielleiter: Durchsucht einer der Charaktere den Müll mit einer leistungsstarken Taschenlampe sehr gründlich und bewältigt eine Probe auf "Wahrnehmung" erfolgreich, so findet er nach ungefähr einer halben Stunde eine abgetrennte menschliche Hand. Diese scheint schon längere Zeit dem trockenen Wind ausgesetzt zu sein und ist völlig mumifiziert. Untersucht ein Med-Tech das Körperteil näher, so kann er folgende Schlüsse ziehen: männliche Hand mit ausgeprägten Schwielen und Altnarben, wahrscheinlich mit scharfem Gegenstand abgetrennt, Liegezeit ohne Labor nicht bestimmbar (Schätzwert ca. 2 Monate).*

## Der Ziehbrunnen

Die ölverschmierte Kette ist eingezogen und durch die zerbrochene Abdeckung kann man mit einer Taschenlampe eine dunkelglänzende Flüssigkeit erkennen, die mit frischem Wasser nur sehr entfernt Ähnlichkeit hat. Allein der dumpfe, faulige Geruch würde selbst Verdurstende davon abhalten, etwas von dem verborgenen Naß zu kosten. Charaktere, die einen näheren Blick riskieren wollen und von dem unheilvollen Geruch des Brunnens nicht abgeschreckt werden, müssen allerdings zuerst die aufgelegte Abdeckung entfernen. Das modrige Holz der Abdeckplatte bietet keinerlei Widerstand. Wird jetzt eine Taschenlampe in den Brunnen gehalten, so erkennt man innen an der Brunnenmauer einige dreckverklebte Sprossen, die im Wasser verschwinden. In der übelriechenden Brühe dümpeln neben allem möglichen Unrat einige aufgedunsene Objekte, die durchaus Ähnlichkeit mit den Rattenfellen im Schuppen haben.

☞ *Achtung Spielleiter: Ungefähr zwei Meter unter der Wasseroberfläche im Brunnen hören die Sprossen auf. Darunter ist ein zwei Meter*



*Das nenne ich eine harte Landung. Aua, aua!*

Bronco Steinhel, Pilot

*Wenn das ein Pilotenfehler war, operiere ich Dich mit einem Schaufelbagger!*

Giselher Fiessel, Med-Tech

**Malerische**  
Gegend! Hoffe  
hier ist überhaupt  
jemand zu Hause.

Ingo Zebner,  
Techniker

**Jetzt was leckeres**  
zu Essen und  
lustig im IGID  
zappen.

Bronco Steinher,  
Pilot

**Vergiß das**  
Zappen! Ich  
schätze hier hat  
es keinen Strom  
seit der Planeten-  
kolonisierung  
gegeben.

Ingo Zebner,  
Techniker


*durchmessendes Loch zu ertasten. Taucht man in diese schräg nach oben führende Höhlung herein, so kommt man schon nach ca. drei Metern wieder an die Oberfläche. Dort befindet man sich am Anfang eines winzigen Kriechgangs, der klaustrophobische Naturen in den Wahnsinn treiben wird. Der stinkende Geheimgang ist relativ gerade und endet in einem gemauerten Kellerraum. Siehe unter "Das Haus" im Abschnitt "Der Keller".*

*Ein Charakter wird nur mit gutem Grund in dieser ekelhaften Kloake baden (Spielleiter). Ohne eine bewältigte "Willenskraftprobe" wird sich so ein Ausflug wohl kaum darstellen lassen.*

## Der Hackklotz

Neben dem Schuppen steht ein, normalerweise in traditionellen Schlachtereien verwendeter, Hackklotz aus zerfurchtem Titanplastik. In die Arbeitsfläche ist ein angerostetes Beil (*Schaden 1W8+2*) mit elementarer Wucht versenkt worden. Normalsterbliche können die Axt nicht herausziehen. Der rechteckige Klotz ist mit altem Blut, Eingeweideresten und Fellstücken verklebt. Untersucht ein Med-Tech die Gewebereste etwas genauer, sind nur tierische Überbleibsel auszumachen.

Direkt hinter dem Hackklotz ist eine kleine Feuerstelle zu entdecken. Dort sind vor längerer Zeit einige elektronische Bauteile und Platinen zu einem unbrauchbaren Klumpen Restmüll verschmolzen worden.

 *Achtung Spielleiter: Für die Dramatik ist es wichtig, dass die Axt an Ort und Stelle bleibt. Denn bei einem zweiten Besuch der Charaktere an dieser Lokation sollte die Axt (Gunnar liebt Äxte) spurlos verschwunden sein.*

## Das Waldstück

Der filzige und muffig riechende Baumbestand macht bei näherem Hinsehen einen sehr ungesunden Eindruck. Die krüppelartig gewachsenen Bäume sind an karge Wasserrationen gewöhnt. Versucht ein Charakter in den Wald einzudringen, muß er sich mit einem Messer oder einer Machete den Weg mit Gewalt bahnen. Die Bäume sind mit kopfhohem, dornigem Gestrüpp umwuchert. In dem kleinen Waldstück ist außer einigen Rattennestern nichts zu finden.

Nähert sich ein Abenteurer den unterirdischen Nestern, so wird dieser von einer Vielzahl von kleinen Nagetieren angegriffen. Je Eindringling kommen 1W20+15 Wüstenratten aus den umliegenden Löchern.

### Wüstenratten

Die rattenähnlichen Kreaturen sind normalerweise sehr scheu und nähern sich menschen-

großen Wesen nur im Notfall. Sollten allerdings die unterirdischen Nester bedroht sein, so kämpfen die Nagetiere mit dem Mut der Verzweiflung um ihre Brut.

*Wüstenratten (Trophäenwert 0,01 EH):*

*STK 20, GES 65, KON 40, INT 40, „Wahrnehmung“ 65%, „Biß“ 65% (Schaden 1W4+1), Basis-TP 4, Rüstung 1 (Fell), Bewegung 4 Meter pro Phase.*

*Treffertabelle/TP-Verteilung:*


*1-2 Kopf (2 TP), 3-12 Rumpf (4 TP), 13-14, 15-16, 17-18, 19-20 Beine (je 1 TP).*

## Das Haus

Das Wohnhaus wirkt ungepflegt und baufällig. Die Fassade kann, bis auf vereinzelte raue Flecken, keinerlei Farbe mehr aufweisen. Alle vom Boden erreichbaren Fenster sind vergittert (15 Strukturpunkte) und blind von Schmutz und Staub. Der trostlose Anblick drängt die Vermutung auf, daß die Bewohner keinen Wert auf Instandhaltung legen. Vom Haus führen keinerlei oberirdische Kabel weg und auch der bei entlegenen Ansiedlungen obligatorische Fernwärmeregulator lässt sich nirgendwo entdecken.

Die wurmstichige Tür ist nur mit einem von Rost überzogenen Türklopfer ausgestattet. Wird dieser in Bewegung gesetzt, so ist ein hohles Klopfen zu hören, daß zu keiner Reaktion aus dem Inneren des Hauses führt. Versucht ein Charakter die Tür zu öffnen, so erweist diese sich als nicht verschlossen. Aus dem geöffneten Eingang strömt abgestandene und verdorben riechende Luft. Die eintretenden Personen erwartet ein schäbiger Flur, der sich in der Dunkelheit verliert.

Sobald der erste Spielercharakter das Haus betritt, verlöschen plötzlich die flackernden Lampen im oberen Stockwerk.

 *Achtung Spielleiter: Im Haus wohnen momentan zwei Brüder, deren Geisteszustand ein besorgter Med-Tech wohl als vollständig zerrüttet bezeichnen würde. Nur ist hier seit sehr langer Zeit kein Arzt mehr durch die Tür getreten. Vor drei Monaten haben die Brüder Ake und Gunnar Senström einen erfolgreichen Ausbruchversuch aus einer psychiatrischen Klinik hinter sich gebracht. Ihre wilde Flucht kostete zwölf Personen das Leben und sie kamen mit einem gekaperten Krankenwagen bis in diese Gegend. Kurzentschlossen haben diese freundlichen Naturen in diesem alten Haus Quartier bezogen und die vorherigen Bewohner aufrecht unangenehme Weise umgebracht (ein obduzierender Med-Tech würde wohl die Begriffe ausgebeutet oder zerfleischt vorziehen). Die ehe-*





*Die Bewohner brauchen dringend psychologische Hilfe. Von mir bekommen die so was aber nicht!*

Giselher Fiessel,  
Med-Tech

*Leute mit abgezo-  
gener Haut und  
altes Blut in den  
Teetassen?  
Psychologische  
Hilfe? Die  
brauchen nur  
noch einen  
finalen  
Bleieinlauf!*

Bodo Uelze,  
Scout

*maligen Hauseigner (ein älteres Ehepaar), einige zufällig vorbeireisende Fremde und jede Menge Ratten haben den Zwillingen bis dahin als Nahrungsquelle und "Studienobjekte" gedient. Die Fahrzeuge der unglücklichen Reisenden und der Krankenwagen sind in einer nordwestlich gelegenen Naturhöhle in der Nähe untergestellt. An den abgezogenen Fellen der kleinen Vierbeiner kann sich ein geneigter Betrachter im Schuppen erfreuen.*

*Das Brüderpaar Senström ist der Diät aus Menschen- und Rattenfleisch bereits sehr überdrüssig geworden. Ake und Gunnar waren momentan mit konkreten Planungen für eine Ortsveränderung beschäftigt und sind von der Detonation des spielereigenen Transportmittels aufgeschreckt worden. Mit Spannung und Wahnsinn im Blick verfolgen die Brüder die Annäherung von den augenscheinlich verletzten Spielercharakteren. Eine letzte Brotzeit winkt ...*

## Das Erdgeschoß

Zugänge zu: Keller, Wohnzimmer, Küche, Toilette, Obergeschoß. Alle Fenster des Erdgeschoßes sind vergittert (15 Strukturpunkte). Fauchend dringt der Wüstenwind in den dunklen Flur und trägt einige Staubflocken mit sich. Im milchigen Licht der Taschenlampen kann man vom Flur abgehende Türen und die Treppe erkennen (siehe Lageplan *Erdgeschoß*).

### Küche

Die spartanisch eingerichtete Küche ist in heillosen Unordnung. Besteck, Töpfe und schimmelige Essenreste sind auf dem Boden verteilt oder an den Wänden verschmiert. Auffällig ist ein einsamer Topf mit Deckel der ordentlich auf dem Herd steht. Öffnet man das Behältnis und schaut hinein, so wird sofort eine GZ-Probe fällig. Den Betrachter schauen mehrere vertrocknete menschliche Augen an, die in einer dunkelrot-sämigen Masse eingelassen sind. Weiterhin kann man in der Küche eine geleerte Gaskartusche für den Herd und zwei kleine Küchenmesser (*Schaden 1W3*) entdecken.

### Toilette

Selbst hartgesottene Besucher von schmierigsten Raumhafentoiletten werden durch die Betrachtung dieser Örtlichkeit bis ins Mark erschüttert sein. Nicht nur, daß die Schüssel randvoll mit menschlichen Hinterlassenschaften gefüllt ist, es hat sich ein ambitionierter Künstler auch mit dem schon erwähnten Schüsselinhalt um die flächige Dekorierung der Wände, der Decke und des Bodens bemüht. Besucher scheuchen zudem eine große Wolke dicker Fliegen auf. In der Toilette ist glücklicherweise nichts von Wert zu finden.

### Treppe

Wenn der Strahl einer Taschenlampe zum ersten Mal auf den Treppenaufgang fällt, glaubt man instinktiv, daß dort eine Gestalt steht. Allerdings reagiert die vermeintliche Person nicht auf Rufe oder ähnliches. Nähert man sich etwas, so wird eine GZ-Probe fällig. Am Treppengeländer ist eine krude Vogelscheuche befestigt, die leicht durchsichtige Kleidung und einen seltsamen Ballonkopf trägt. Bei näherer Betrachtung fällt auf, daß die Kleidung aus abgezoGENER menschlicher Haut besteht. Der Kopf besteht aus einem leichten Holzgestell über dem eine kunstvoll abgezogene komplette Kopf- und Gesichtshaut mit langen schwarzen Haaren befestigt ist. Die Treppe führt nach unten in Richtung Keller und nach oben ins Obergeschoß.

### Wohnzimmer

Im ebenfalls verwüsteten Wohnzimmer fällt ein Tisch mit ordentlich gruppierten Stühlen ins Auge. Auf jeder Sitzfläche der insgesamt fünf Stühle liegt ein fußballgroßes Objekt. Der Tisch ist ordentlich mit Teegeschirr eingedeckt. Bei näherer Betrachtung wird eine erneute GZ-Probe nötig. Die Objekte auf den Stühlen sind Köpfe denen die Haut säuberlich abgezogen und die Augen entfernt worden sind. Die Teetassen und die Teekanne sind mit einer getrockneten dunkelroten Substanz gefüllt. Der letzte Blickfänger in diesem Zimmer ist ein kalter Kamin (Ake und Gunnar können den Kamin auch zur vertikalen Fortbewegung im Haus nutzen. Kaminöffnungen sind im *Wohnzimmer*, *Arbeitszimmer* und auf dem *Dach* zu entdecken).

## Das Obergeschoß

Zugänge zu: Speicher, Schlafzimmer, Arbeitszimmer, Bad, Erdgeschoß. Alle Fenster des Obergeschoßes sind ebenfalls vergittert (15 Strukturpunkte).

In dem kleinen Flur sind, wie auch in der darunterliegenden Ebene, abgehende Türen im Taschenlampenlicht zu sehen. Auf dem dreckigen Dielenboden sind bei näherer Betrachtung zahlreiche dunkle Schmier Spuren einer bereits getrockneten Flüssigkeit zu finden.

### Arbeitszimmer

Der Raum beherbergt die Überreste von drei kopf- und hautlosen Personen, die in teilweise bizarrer Art mit Industriebolzen an der Wand befestigt sind. Nach einer gelungenen GZ-Probe hat der Betrachter die Müße, zerstörte Möbelstücke, ein irreparabel zerlegtes Funkgerät und einen Kamin zu bemerken (Die Brüder Ake und Gunnar können den Kamin auch zur Fortbewegung nutzen. Kaminöffnungen sind

Wer hat in  
meinem Bettchen  
gelegen? Wer hat  
in mein Beinchen  
gebissen?

Bronco Steinhilber,  
Pilot

Den Piloten  
schicken wir am  
Besten gleich in  
Rente!

Bodo Uelze,  
Scout

Mit so einer  
Heugabel kannst  
Du diese Dreck-  
säcke sauber  
anstecken.

Giselher Fiessel,  
Med-Tech

im *Wohnzimmer*, *Arbeitszimmer* und auf dem *Dach* zu finden).

### Bad

In diesem Badezimmer hat schon lange Zeit keine gründliche Reinigung mehr stattgefunden. Toilette und Druckdusche sind ekelhaft verdreckt und nicht mehr funktionsfähig. In einer Ecke des Raums liegt ein kleiner Haufen leicht mumifizierter menschlicher Extremitäten: zwei Beine und drei Arme (Probe auf *Geisteszustand*).

### Schlafzimmer

Hier haben die Büder Senström ebenfalls ganze Arbeit geleistet. Das Mobiliar ist in kleinste Teile zerlegt und mit den verschiedensten menschlichen Überresten vermengt. Man kann in der Unordnung allerdings mit etwas Fantasie zwei provisorische Nachtlager ausmachen.

### Treppe

Die verdreckten Stiegen führen ins *Erdgeschoß* und zur *Speicherluke*.

## **Der Speicher**

Zugänge zu: *Dach*, *Obergeschoß*.

Die Treppe im Obergeschoß führt zu einer kleinen Luke hinauf. Diese ist nicht verschlossen und öffnet den Weg auf den Dachboden. Der Speicher ist mit allerlei alten Gebrauchsgegenständen, Möbeln und Gerümpel vollgestellt. Ob die Spielercharaktere hier etwas Lohnendes finden, muß der Spielleiter entscheiden. Allerdings sollten die Fundstücke nicht besonders wertvoll sein (z.B. alte Heugabel, defekter Küchenmixer).

Wenn man sich genauer umsieht, ist das kleine nichtverschließbare *Dachfenster* schnell zu entdecken.

## **Das Dach**

Zugänge zu: *Speicher*, *Umgebung* (über Blitzableiter, *Kletterprobe* mit +15 Modifikator erforderlich, Dachhöhe im Schnitt 8 Meter).

Durch eine kleine Luke ist das Dach vom Speicher aus erreichbar. An beiden Seiten des Hauses befindet sich jeweils ein stabiler Blitzableiter, an dem man herauf- oder herunterklettern kann. Die dicken Metallstränge sind nur von einem aufmerksamen Beobachter zu erspähen (Probe auf *Wahrnehmung*), da diese ebenfalls dreckverkrustet sind und sich somit nicht sonderlich gut von der Fassade abheben.

Die abschüssigen Schindeln des Daches sind flechtenüberwuchert und windgepeitscht. Der Schornstein ragt aus der Dachseite heraus (Ake und Gunnar können den Kamin auch zur Fortbewegung nutzen. Kaminöffnungen sind im *Wohnzimmer*, *Arbeitszimmer* und auf dem *Dach*

zu finden). Bei ausgefallenen Aktionen sollte der Spielleiter auf *Geschicklichkeitsproben* der Akteure bestehen.

Vom Dach aus kann man in der letzten Restdämmerung oder am nächsten Tag als hervorstechendes Geländemerkmale der ansonsten leicht hügeligen Landschaft in nordwestlicher Richtung mehrere tiefe Bodeneinschnitte und Täler erkennen. Sollten die Charaktere diese erkunden wollen, so entdecken sie eine gut zugängliche und große Naturhöhle (siehe auch unter dem Abschnitt *Die Höhle*).

## **Der Keller**

Zugänge zu: *Erdgeschoß*, *Umgebung* (durch Geheimgang *Brunnen*).

Über die Treppe vom Erdgeschoß kommt man in einen gemauerten Kellerraum, der die Nasen der Anwesenden ziemlich belästigt. Die kloakenhafte Feuchte sorgt für einen gleichmäßigen und ekelhaften Bewuchs von Schimmelpilzkulturen. Im Kellerraum sind mehrere modrige Möbelstücke und Kisten gelagert. Eine Durchsichtung dieser Überreste erbringt keinerlei Ergebnis.

Auf einem kleinen Betonpodest steht ein alter, auseinandermontierter Generator, der dieses Haus sicherlich mal mit Strom versorgt hat. Leider gibt das Gerät auch nach sorgfältigem Zusammenbau keinen Ton mehr von sich. Ein Techniker entdeckt schnell, daß dem Generator wichtige Bauteile in wenig sachgerechter Form entnommen worden sind.

Hinter einem stinkendem Kistenstapel ist eine grauenerregende und pilzüberwucherte Öffnung zu entdecken. Der feuchte Odor, der aus der stockdunklen Öffnung zu vernehmen ist, läßt eine Erkundung abwegig erscheinen. Ohne wichtigen Grund wird man sich in diese Röhre nur mit einer erfolgreich bewältigten *Willenskraftprobe* hineinzwängen.

## **Die Höhle**

In einer kleinen Niederung befindet sich eine breite Öffnung, die in eine natürliche Höhlung übergeht. Der Platz liegt 830 Meter vom Haus entfernt in nordwestlicher Richtung. Die Absturz- bzw. Unglücksstelle der Spielergruppe ist 1440 Meter südlich vom Haus. Die Höhle ist von den Charakteren beim eventuellen Überflug oder Vorbeifahren noch nicht entdeckt worden. Allerdings kann man die Vertiefungen vom *Dach* des Hauses aus bei gutem Licht erkennen.

In dem großen unterirdischen "Parkplatz" können die Spielercharaktere zwei *Nikita* Landgraver, einen *Volksgleiter* Standard und einen zu einem Krankenwagen umgebauten Gravkleinlaster entdecken. Die Fahrzeuge sind zwar stau-



big, aber vollständig betriebsbereit. Durch die eingebauten Navigationssysteme ist der Weg zu einer nahegelegenen Stadt problemlos zu finden.

Der Krankenwagen verfügt darüber hinaus über ein Funkgerät, das von dem ausgebrochenen Brüderpaar stümperhaft unbrauchbar gemacht worden ist. Nach einer gelungenen Probe auf *Elektrotechnik* und etwas Improvisation (+15 Modifikator) kann man mit der Basisstation (eine psychiatrische Klinik nach Wahl des Spielers) Kontakt aufnehmen. Die entsprechende Frequenz ist voreingestellt, kann aber von sachkundigen Technikern mit der erfolgreich angewendeten Fertigkeit *Computer bedienen* verändert werden.

## Der Spielablauf

Vom Modul her gibt es keinen festen Ablauf. Die Brüder haben für spontane Besucher einige widerwärtige Dekorationen vorbereitet und werden auf jeden Fall versuchen, mit der Abenteuergruppe feucht aufzuwischen. Danach planen sie, mit einem Fahrzeug aus der Höhle in aller Ruhe das Weite zu suchen.

Die Stimmung ist bei diesem Abenteuer ungeheuer wichtig. Licht- und Musikeffekte sollten geballt eingesetzt werden, um eine bedrohliche Grundstimmung zu schaffen. Die leckere Beschreibung der Überreste der bisherigen Opfer wird dann sicherlich das Übrige tun. Die Charaktere sollten (wie schon angemerkt) mit sehr wenig Ausrüstung in den Konflikt gehen, damit sie zur Improvisation gezwungen sind. Damit erreicht man (nach unserer Erfahrung) die schönsten Ergebnisse.

Die Brüder kennen den Geheimgang im Brunnen und benutzen auch den kalten Kamin zur Fortbewegung. Sie werden die Gruppe erbarungslos durch das Haus und die Umgebung jagen. Dabei setzen die Senströms zuerst auf Schrecken, Heimlichkeit und Dunkelheit. Stirbt einer der Brüder unter den Händen der Charaktere, wird der andere nicht blindwütig angreifen, sondern versuchen seine Rache möglichst überlegt auszukosten.

Gehen die Charaktere als Sieger aus der wahrscheinlichen Auseinandersetzung hervor, haben sie die Möglichkeit, mit den Fahrzeugen weiterzureisen und/oder mit dem Funkgerät des Krankenwagens einen rettenden Kontakt herzustellen.

Für die überstandenen Erlebnisse kann der Spieler auf Wunsch einen Erfahrungspunkt an die Spielercharaktere vergeben.

## Die Brüder Senström

Die beiden Vorzeigebrüder haben bereits eine atemberaubende Karriere mit einer Vielzahl an bizarren und spektakulären Morden hinter sich gebracht. Auf dem Planeten sind Ake und Gunnar ein fester Begriff. Sie sind zur Beruhigung der Bürger lebenslang zur psychiatrischen Betreuung eingewiesen worden. Die Flucht hat für eine lokale Hetzjagd gesorgt, die bisher ohne Erfolg blieb. Die Bürger sind allerdings von dem Ausbruch und den Fahndungsbemühungen der Polizei noch nicht in Kenntnis gesetzt worden, um eine großflächige Panik zu vermeiden.

### Ake Senström

Ake ist in hochgradigem Maße geistig geschädigt. Er ist brutal, hat ein stark abgesenktes Schmerzempfinden und versucht manisch alle Lebewesen in seiner Umgebung dauerhaft auszuschalten. Allerdings kann er sich für kurze Momente auch nett und freundlich geben, um seine arglosen Opfer zu umgarnen.

Aussehen: 1,79 m groß, kurzes, blondes und schütteres Haar, wasserblaue Augen, muskulös, ausdrucksloses Gesicht, trägt einen schmutzigen Technikeroverall mit Schnürstiefeln.

Eigenschaften: *aggressiv, schmerzunempfindlich, hinterhältig, sadistisch, geistig verwirrt.*

### *Ake Senström:*

STK 96, GES 78, WIK 32, KON 73, AUS 46, ERF 81, GEW 82, INT 49. "Beredsamkeit" 64%, "Faustfeuerwaffe" 70%, "Foltern" 76%, "Gravgleiterfliegen" 80%, "Kampfsport" 82%, "Klettern" 80%, "Messer" 92%, "Pharmazie" 48%, "Schleichen" 72%, "Schmerzwiderstand" 84%, "Springen" 74%, "Spurenlesen" 46%, "Survival" 78%, "Wahrnehmung" 67%, "Würgeschlinge" 78%.

B 7 m/Phase, SB +1W6, GZ 39, PP 11, Basis-TP 17, keine Rüstung.

Ausrüstung: Automatikpistole Winkler P50 mit 7 Schuß (Schaden 1W20+5), Folterset, Khirf (3 Anwendungen), MGX Laserskalpell, Nachtsichtbrille, Kletterhaken, Kommunikations-Pin, Siegel Kampfmesser (Schaden 1W6+1), Würgeschlinge Ramirez Psycho (1W6/Spezialschaden).

### Gunnar Senström

Die geschlossene Unterbringung war auch für Gunnar dringend notwendig. Er ist zwar intelligenter als sein Bruder, aber nicht minder gefährlich. Auch er wird von dem unstillbaren Zwang getrieben Schmerzen, Qual und Tod wahllos unter das einfache Volk zu streuen.

Gunnar wird in einem unbeobachteten Moment versuchen, sich die Axt vom Hacklotz anzueignen und gegen die Charaktere einzusetzen.



*Sehr witzig! Der letzte Besuch hat immer noch harte Schluckbeschwerden!*

*Bronco Steiner, Pilot*

*Alles wird gut, Bronco. Wir fahren hier auch nicht mehr in den Ferien hin.*

*Bodo Uelze, Scout*

Hier sind alle  
waaaaaahnsinnig!

Bronco Steinher,  
Pilot

Aussehen: 1,82 m groß, kurzes, eisgraues Haar, blaue Augen, muskulös, trägt einen verschmierten Mechanikeroverall mit festen, abgetragenen Militärstiefeln.

Eigenschaften: sadistisch, geistig verwirrt, aufbrausend.

Gunnar Senström:

STK 87, GES 73, WIK 45, KON 81, AUS 74, ERF 92, GEW 76, INT 86. "Diskussion" 72%, "Elektrotechnik" 68%, "Faustfeuerwaffe" 72%, "Gravgleiterfliegen" 64%, "Kampfsport" 78%,

"Klettern" 82%, "Mechanik" 73%, "Messer" 85%, "Peitsche" 77%, "Schlagwaffen" 76%, "Schleichen" 66%, "Springen" 69%, "Spurenlesen" 60%, "Survival" 64%, "Wahrnehmung" 80%, "Werfen" 75%.

B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 51, PP 11, Basis-TP 16, keine Rüstung.

Ausrüstung: Bullpeitsche (Schaden 1W6+1), Kommunikations-Pin, Kletterhaken, Signalpistole Alpenglühn mit 6 Schuß (Schaden 2W6/qm), Nachtsichtbrille, Siegel Kampfmesser (Schaden 1W6+1).

## Karten

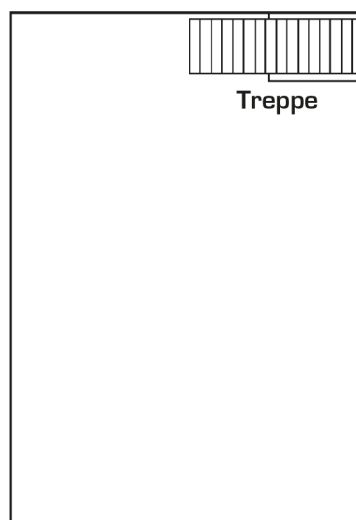
Nachfolgend ist hier das Kartenmaterial zum Haus und zur Umgebung zu finden.

⚠ Achtung Spielleiter: Der Kamin bzw. der Schornstein befindet sich auf der rechten Seite des Hauses. Kaminzugänge sind in den Lokationen Wohnzimmer (Kaminöffnung in rechter Außenwand), Arbeitszimmer (Kaminöffnung in rechter Außenwand) und Dach (Schornstein) zu finden.

⚠ Achtung Spielleiter: Der Geheimgang zum Brunnen beginnt im Keller hinter einem stinkenden Kistenstapel. Auf der Karte ist der Eingang, nach der Entdeckung durch die Charaktere, rechts oben einzuzeichnen.

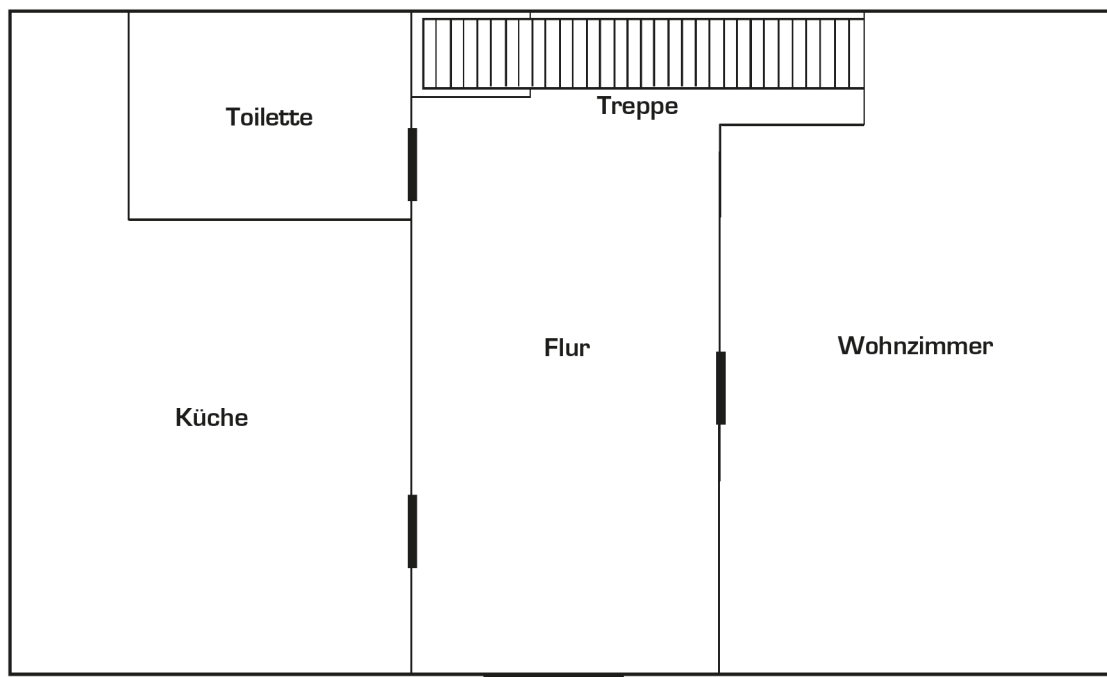
Die Maximalreichweite unserer Pins reicht nicht aus. Es gibt in dieser Gegend keine Stadt. Wir werden alle sterben!

Giselher Fiessel,  
Med-Tech



Keller

## Erdgeschoß

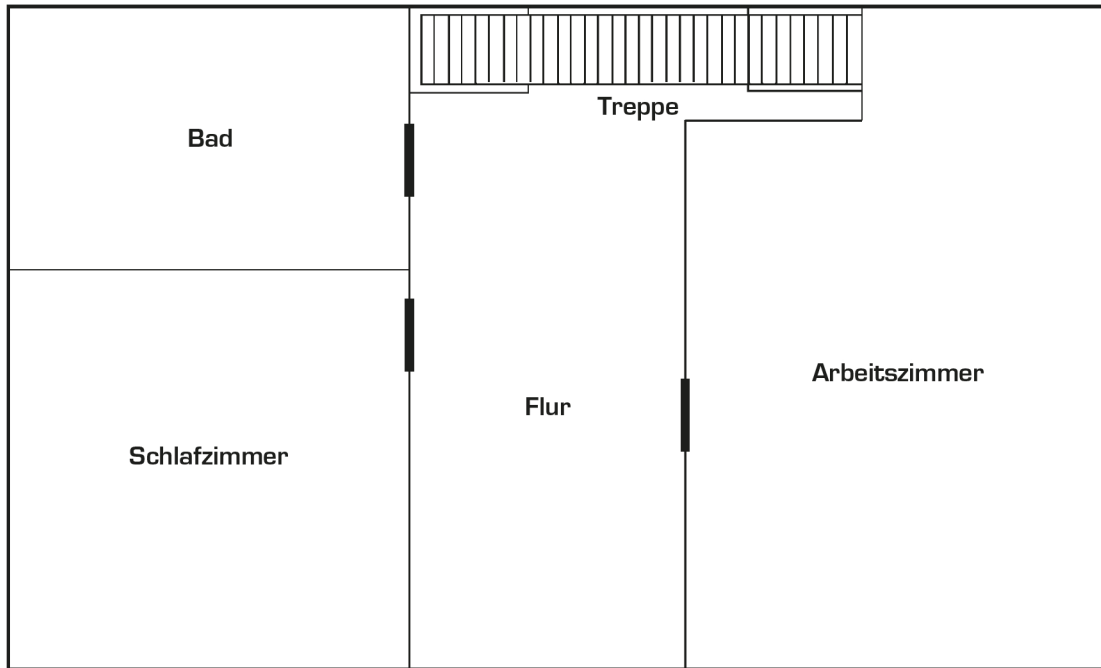


Ein Messer?  
Bin ich ein  
verdammtes  
Frontschwein?  
Ich bediene  
hauptberuflich  
Schraubenschlüssel.

Ingo Zebner,  
Techniker

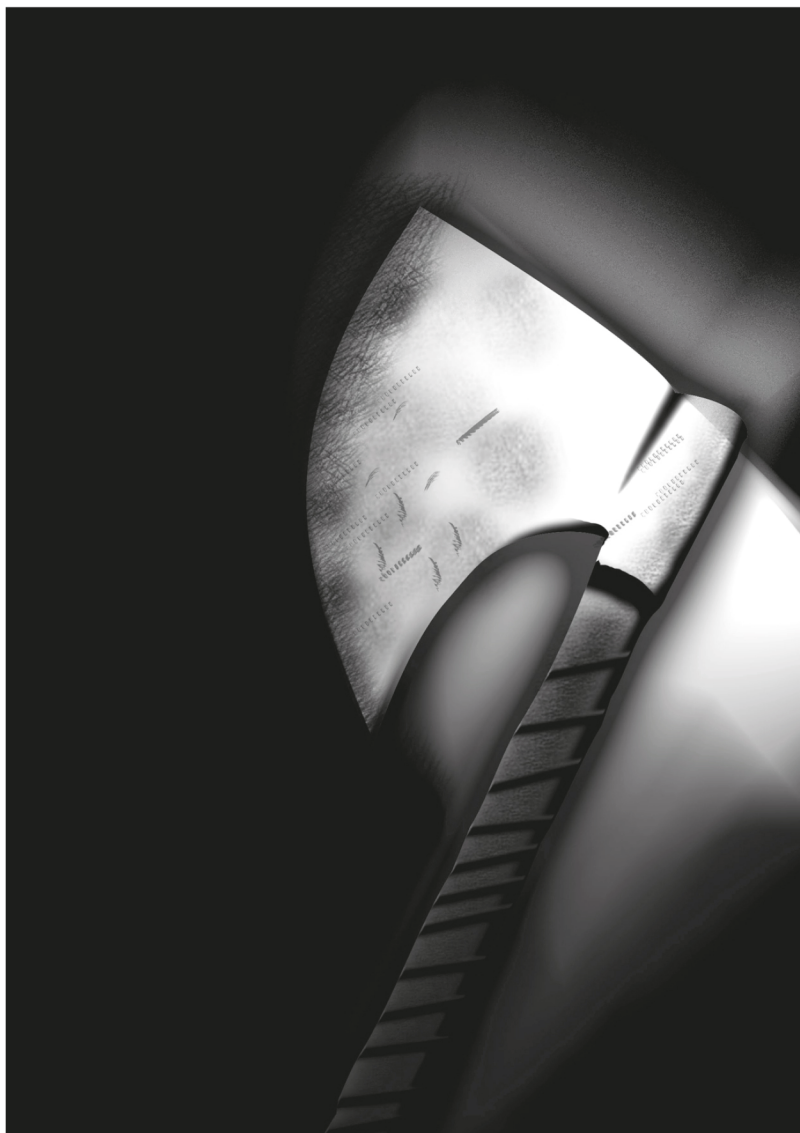


## Obergeschoß



*Wenn wir 5 Wochen in diese Richtung laufen, kommen wir zu unserem Startpunkt zurück.*

*Bodo Uelze, Scout*



*Klasse! Und was fressen wir in der Zeit? Staubsuppe?*

*Giselher Fiessel, Med-Tech*

**Space Gothic** · Shortcut 01 · Vollpension

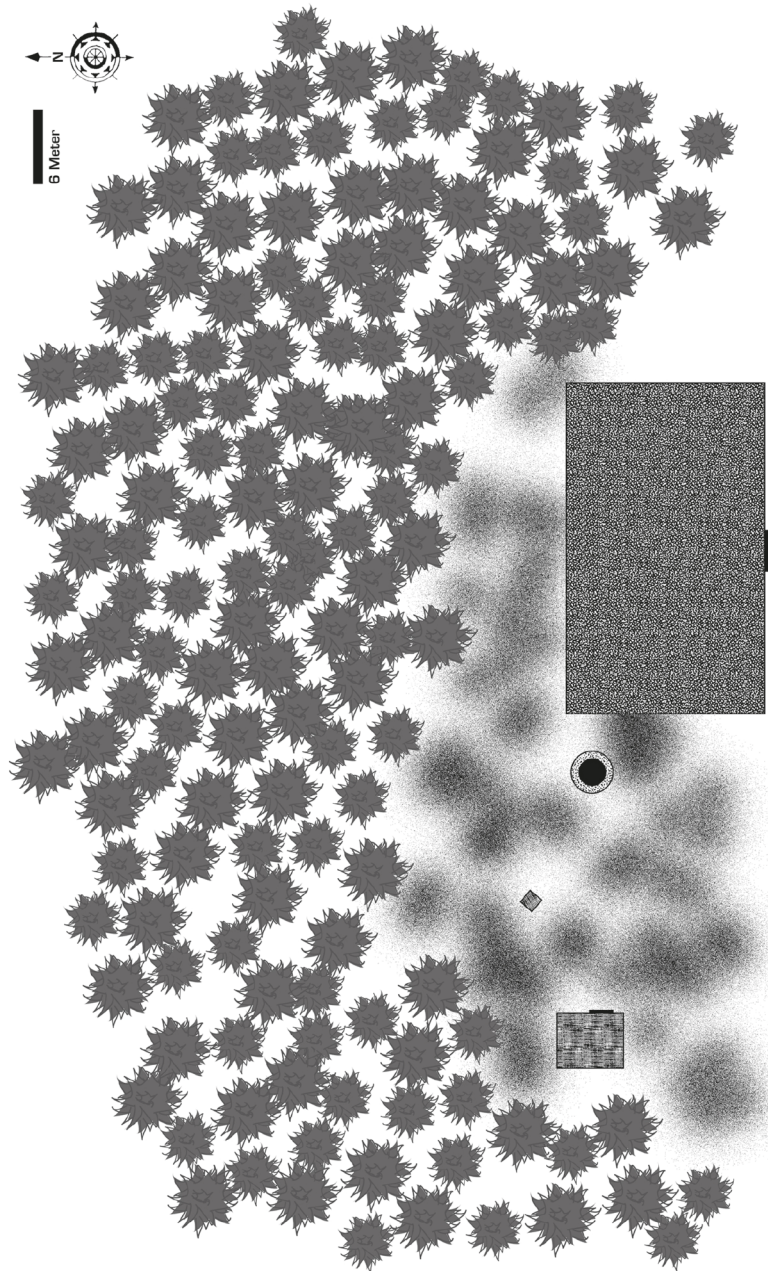
## Umgebung

*Hey! Hier wird  
nix angefaßt!*

*Ingo Zebner,  
Techniker*

*Wir sind bei  
Satan zu Hause  
und Du machst  
Dir Sorgen wegen  
Fingerabdrücken?*

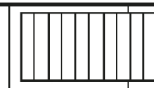
*Giselher Fiesel,  
Med-Tech*



## Speicher

*Lustige Idee! In  
diesem Schweine-  
stall soll ich  
Spuren suchen?  
Bin ich  
Winnetou?*

*Bodo Uelze,  
Scout*



Treppe