



# Schöner Wohnen

(Shortcut 03)



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.

# Schöner Wohnen



von  
Michael  
Greiss



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

*Mit der Standardbauweise haben wir eine Schallgrenze durchschritten!*

Detlef Grünwein,  
Bauleiter

*Unser Griff zu den Sternen und die Möglichkeit zur Kolonisation wird durch die TSU-Modulbauweise entscheidend unterstützt.*

Benjamin Weiss,  
Präsident

## Einführung

*Die Spieler:* je nach Modul

*Die Dauer:* je nach Modul

*Der Plot:* Reißzeichnungen von verschiedenen Gebäudetypen, die der Spielleiter bei Bedarf flexibel einsetzen kann. Eine kleine Beschreibung der Anlage und die Spielwerte der Bewohner bzw. Angestellten sind jeweils beigelegt.

**Achtung Spielleiter:** *In vielen Spielsituationen sind Wohn- oder Arbeitsräume die Schauplätze der Handlung. Hier sind einige Beispiellokationen gesammelt und detailliert beschrieben. Sie können sich hier eine Wohnung, Fabrik etc. heraussuchen und haben sofort einen vollständigen Bauplan mit den zugehörigen Bewohnern zur Hand.*

## Wohnungsbaupolitik

In der Terranischen Staatenunion (TSU) und im Bund der unabhängigen Planeten (BUP) sind die Erfordernisse an den Wohnungsbau relativ gleich. Die Wohnungselemente werden in beiden politischen Systemen meist in Fabriken vorgefertigt und direkt am Bauplatz in Modulbauweise zusammengefügt. Mit dieser System-

atisierung wird eine maximale Flexibilität erreicht. Besonders bei der Neukolonisierung von unbewohnten Planetensystemen hat sich diese Vorgehensweise bewährt. Man kann damit in sehr kurzer Zeit Wohn- und Arbeitsräumlichkeiten für Neusiedler aus dem Boden stampfen. Auch in schon existierenden Stadtanlagen kann man damit auf Bevölkerungsschwankungen optimal reagieren. Alle dort verwendeten Materialien sind voll recyclebar. Staatliche Bauprojekte werden in der TSU von der regierungseigenen Firma *Bau & Boden* durchgeführt. In den Regierungszonen des BUP variiert die Auftragsvergabe von öffentlichen Projekten je nach Planet bzw. Regierung.

Reiche Persönlichkeiten können es sich natürlich leisten die Modulbauweise zu verschmähen. Deren Bauvorhaben sind individuell gestaltet und ausgeführt. Wir werden deshalb hier nicht näher auf diese besonderen Bauprojekte eingehen, da diese den vorgesehenen Rahmen sprengen würden.

## Funktionsweise

Die Baueinheiten werden in speziellen Fabriken hergestellt und dort voll ausgerüstet. Man kann sich eine fertige Baueinheit quasi als Container vorstellen. Dieser hat bereits alle Einrichtungsgegenstände und Strom-/Daten-/Wasserzuführung installiert. Die Wände verfügen über eine Dämmschicht, die gegen Wärme/Kälte und Schall isoliert ist.

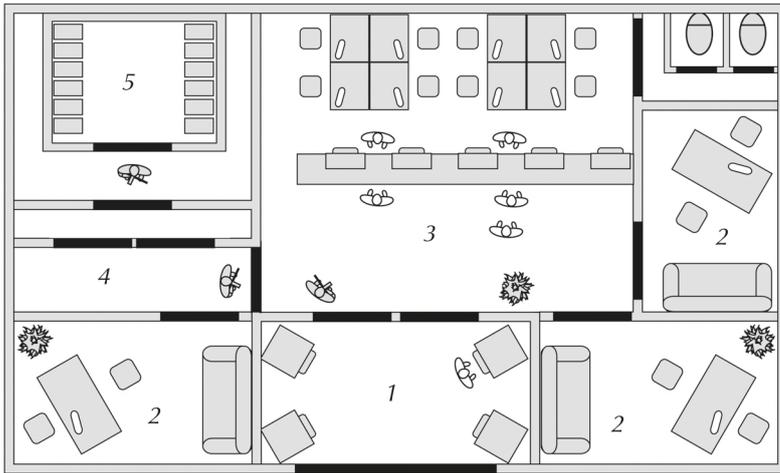
Werden diese "Container" auf der Baustelle montiert, so setzt ein Kran diese passgenau ab und die an der Außenseite montierten Halteklammer schließen sich automatisch. Diese modulare Bauweise ist unempfindlich gegen starke Sturmböen und heftige Erdstöße, da die Halteklammern flexibel gelagert sind und solche Außeneinflüsse abpuffern können.

Durch die Normierung der Befestigungssysteme kann der kreative Bauherr ohne Probleme Wohn-, Fabrik- und Arbeitseinheiten bunt gemischt aufstellen lassen.

## Wartung

Zur Instandhaltung werden zwischen den Baueinheiten kleine Zwischenräume freigelassen. Diese lassen eine Gebäudeschwankung bei Natureinflüssen zu und gewährleisten gleichzeitig einem Wartungstechniker Zutritt zu defekten Bauteilen bzw. Leitungen.





**Legende**

**Bankfiliale:**

- 1 Eingangsbereich
- 2 Büro
- 3 Schalterhalle
- 4 Sicherheits-schleuse
- 5 Tresorraum

**Sachbearbeiter:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 47%, "Bankgeschäfte" 75%, "Jura" 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Wachmann:** STK 60, GES 50, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 85, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Wahrnehmung" 60%, "Erste Hilfe" 50%, "Computer bedienen" 50%, "Jura" 60%, "Auftreten" 62%, "Diskussion" 50%, "Psychologie" 50%, "Revolver" 70%, "Keule" 60%, "Ringkampf" 60%. B 5,5 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3.

**Kunde:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 4W20+50 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Kameras, Notrufleitung zur Zentralbehörde bzw. Polizeistation, Einbruchsmelder.

**Bar**

**Beschreibung**

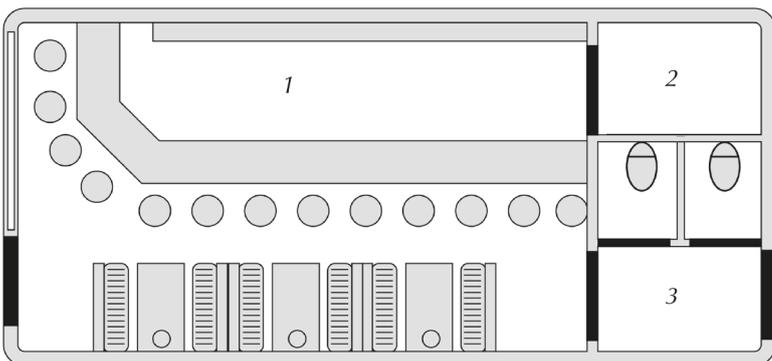
In dieser Lokalität werden Getränke und kleine Gerichte angeboten.

**Räume**

**Schankraum:** Tisch- und Thekenplätze für Gä-

**Legende Bar:**

- 1 Schankraum
- 2 Lager
- 3 Toilette



ste. Hinter dem Tresen sind diverse Getränke und Geschirr zu finden. Außerdem gibt es an den Kochstellen die Möglichkeit kleine Fertigerichte herzustellen.

**Lager:** Raum mit Kühlboxen und Regalen. Dort werden Lebensmittel und Getränke gelagert.

**Toilette:** Waschraum für Gäste.

**Angestellte/Gäste**

Ein Koch, eine Bedienung und 1W20+5 Gäste sind anwesend.

**Koch:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40%, "Ernährungslehre" 70%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Bedienung:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 68%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Gäste:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 47% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 2W20+25 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Kameras, Einbruchsmelder.

**Büro (Einraum)**

**Beschreibung**

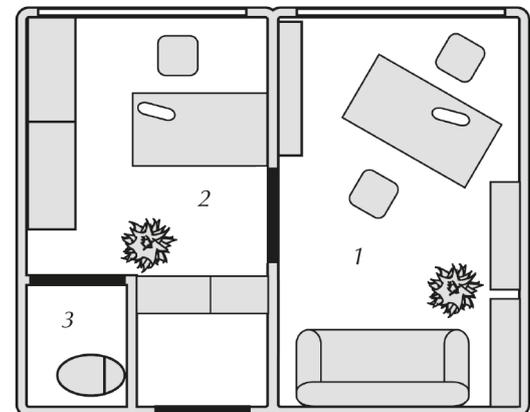
Kleine Büroeinheit für selbständige Unternehmer, beispielsweise Privatdetektive oder Versicherungsvertreter.

**Räume**

**Büro:** Arbeitsplatz mit Terminal und Aktenverwaltung, Beratungsplatz für Kunden.

**Vorraum:** Arbeitsplatz für Sekräterin und der Kundenempfang.

**Toilette:** Personal- und Kundentoilette.



**Legende Einraum-Büro:**

- 1 Büro
- 2 Vorraum
- 3 Toilette

## Angestellte/Kunden

Ein Unternehmer, eventuell ein Assistent bzw. Schreibkraft. Es besteht eine 20%-Chance, daß sich ein Kunde im Büro aufhält.

**Unternehmer (Beispiel Privatdetektiv):** STK 55, GES 55, WIK 55, KON 60, AUS 70, ERF 85, GEW 80, INT 75. "Ausweichen" 14%, "Horchen" 50%, "Nahkampf" 30%, "Orientierung" 50%, "Schleichen" 45%, "Tarnung" 50%, "Wahrnehmung" 60%, "Computer bedienen" 70%, "Elektrotechnik" 40%, "Mechanik" 40%, "Jura" 30%, "Spurenlesen" 50%, "Auftreten" 67%, "Beredsamkeit" 45%, "Stunner" 50%. B 6 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 0.

**Assistent(-in):** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 52%, "Verwaltungsarbeit" 60%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Kunde:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 45% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

## Geldmittel

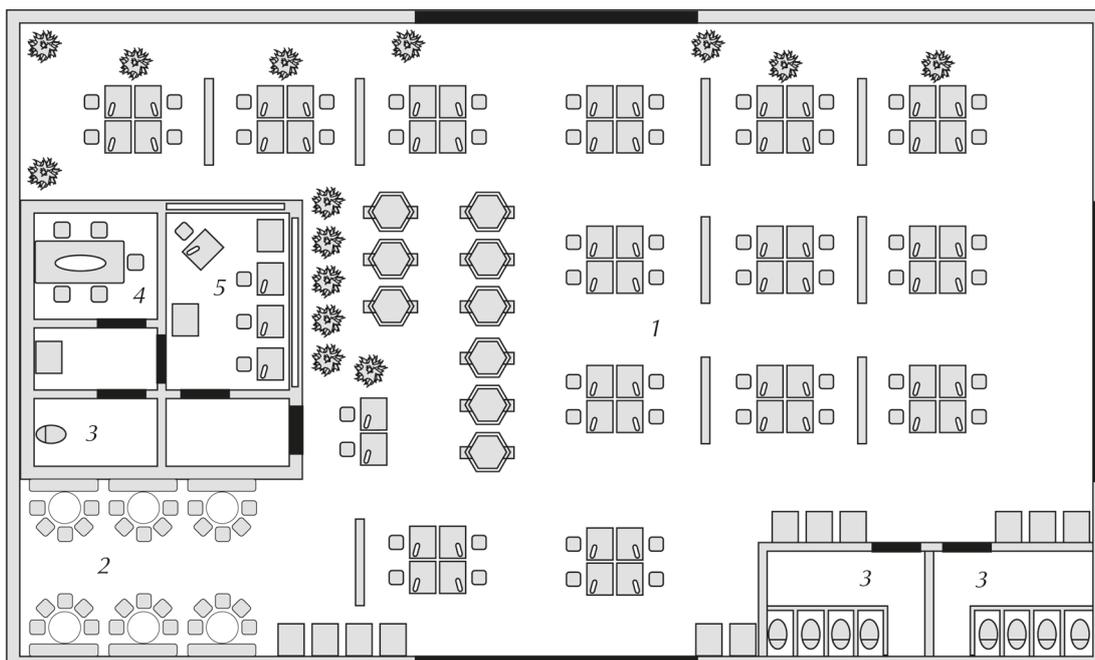
Bei einem Überfall können die Täter 1W4+1 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

## Sicherheitssysteme

Einbruchsmelder.

## Legende Großraum-Büro:

- 1 Büroraum
- 2 Pausenzone
- 3 Toilette
- 4 Besprechungsraum
- 5 Datenarchiv und -verwaltung



## Büro (Großraum)

### Beschreibung

Büroetage einer größeren Firma.

### Räume

**Büroraum:** Arbeitsplätze der Sachbearbeiter mit Datenterminals.

**Pausenzone:** Ruhebereich mit Automaten für Getränke und Fertiggerichte.

**Toilette:** Für Personal- und Geschäftskunden.

**Besprechungsraum:** Ort für eventuelle Geschäftsbesprechungen.

**Datenarchiv:** IT-Bereich.

### Angestellte

1W10+60 Sachbearbeiter.

**Sachbearbeiter:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40%, "Verwaltungsarbeit" 60%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+8 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Einbruchsmelder.

## Bunkerstellung

### Beschreibung

Militärische Feuerstellung im Frontbereich.

### Räume

**Schützengraben:** Vorgelagerte Laufgräben zur Nahverteidigung. Sind mit Sprengfallen versehen, um eine Besetzung durch feindliche Kräfte zu verhindern. Eine Zündung kann nur durch die Kampfzentrale erfolgen.

**Geschütze:** Drehbar gelagerte Geschützstellungen mit einem Schußwinkel von 160°. Geschützart je nach militärischer Lage bzw. Verwendungszweck.

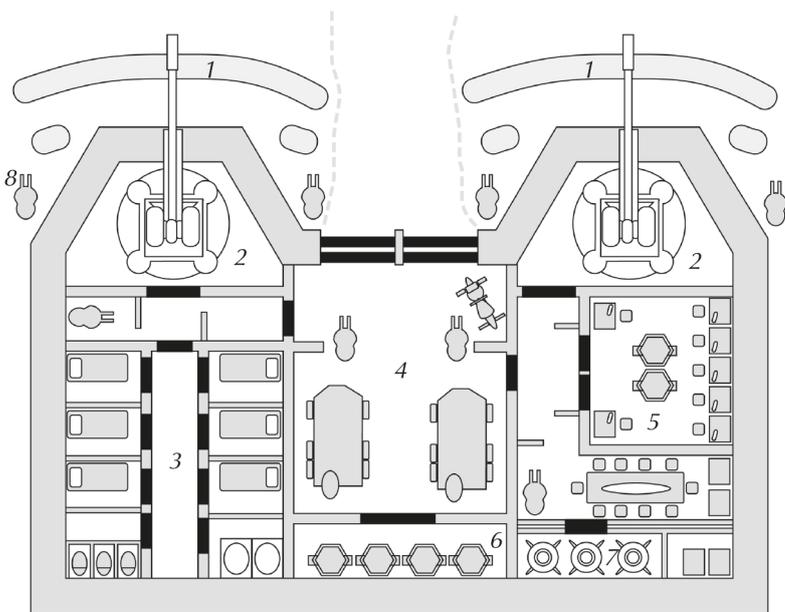


Vier Formulare 5c und zwei Datensätze für die Besteller als Bestätigung. Und das ganze heute noch!

Horst Zulkowski,  
Bürovorsteher

Heute nacht verdoppeln wir die Wachen. Unsere Feindaufklärung hat Bewegungen gemeldet!

Odön Gräber,  
Hauptmann



**Legende Bunker:**

- 1 Schützengraben
- 2 Geschütze
- 3 Unterkünfte
- 4 Fahrzeugbunker
- 5 Kampfzentrale
- 6 Munitionslager
- 7 Generatoren
- 8 Robokanonen

Spielwerte siehe in Band *Overkill I* (Seite 41) oder *Overkill II* (ab Seite 110).

**Unterkünfte:** Schlafplätze und Nahrungsautomaten der Bedienungsmannschaften und Soldaten im Kampfeinsatz. Nahrung und Wasser reichen für 1W20+90 Tage.

**Fahrzeugbunker:** Unterstellmöglichkeit für gepanzerte Kampf- und Unterstützungsfahrzeuge.

**Kampfzentrale:** Logistische Zentrale und gesicherte Kommunikationsmöglichkeit mit anderen autarken Stützpunkten und dem rückliegenden Hauptquartier.

**Munitionslager:** Geschosslager für die Geschützstellungen mit automatisierter Zuführung. Weiterhin werden dort auch die Bestände für die Infanteriewaffen gelagert.

**Generatoren:** Stromerzeugungsmöglichkeit für den autarken Betrieb. Die Energiereserve reicht für für 1W20+90 Tage.

**Robokanonen:** Festinstallierte Maschinenwaffen zur Nah- und Luftverteidigung.

Spielwerte siehe in Band *Overkill I* (Seite 41).

**Soldaten**

Die Standardausführung des Bunkers wird von den Kräften des SEK, der Ritterorden und der Schwarzen Garde des Imperiums verwendet.

**Soldat:** STK 75, GES 60, WIK 55, KON 70, AUS 50, ERF 80, GEW 80, INT 60. "Ausweichen" 24%, "Nahkampf" 40%, "Werfen" 60%, "Erste Hilfe" 40%, "Gravgleiter fliegen" 55%, "Kanonier" 65%, "Waffentechnik" 50%, "Auftreten" 55%, "Sturmgewehr" 80%, "Energiekarabiner" 80%, "Granatwerfer" 80%, "Panzerklinge" 80%. B 5 m/Phase, SB +1W4, GZ 55, PP 11, Basis-TP 15, Rüstung 1W6+4.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+3 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Je nach militärischer Lage (*Ausarbeitung Spiel-leiter*).

**Einkaufszentrum**

**Beschreibung**

Etage eines mehrstöckigen Einkaufszentrum.

**Räume**

**Korridor:** Lichtdurchflutete Gänge mit leuchtenden Werbetafeln, flimmernden Filmdisplays und dezenter Musik.

**Aufzüge:** Kabinen aus gehärtetem Plexiglas (12 Strukturpunkte) mit einem Beförderungs-limit von 6 Personen.

**Geschäft:** Boutiquen und Einkaufsmöglichkeiten aller Art.

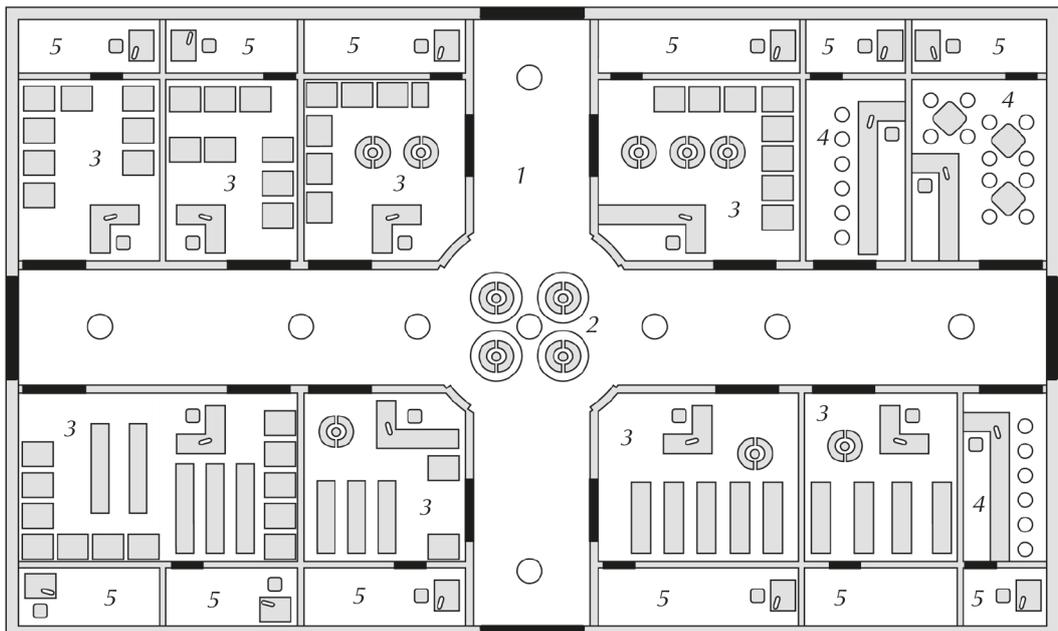
**Snackbar:** Erfrischungs- und Ruhemöglichkeit für Passanten und Kunden.

**Hinterraum:** Artikellager, Büro und Toiletten für Angestellte.

**Legende**

**Einkaufszentrum:**

- 1 Korridor
- 2 Aufzüge
- 3 Geschäft
- 4 Snackbar
- 5 Hinterraum



### Angestellte/Kunden

1W10+20 Angestellte und bis zu 2W20+6 Kunden sind in den Geschäften verteilt.

Verkäufer(-in): STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 74%, "Verkaufen" 65%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

Kunde: STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 43% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 3W20+30 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Kameras, Notrufleitung zur Zentralbehörde bzw. Polizeistation, Einbruchsmelder.

## **Fabrik**

### Beschreibung

Fertigungsanlage für verschiedene Güter. Die Fabrik kann auf Kundenwunsch mit wechselnden Maschinen geliefert werden.

### Räume

Fertigungshalle: Maschinengestützte Produktionsanlage zur Herstellung und Konfektionierung von Konsumgütern.

Steuerung: Zentrale Steuerungsanlage aller Fabrikkomponenten.

Pausenraum: Ruhezone für die Angestellten.

Ersatzteillager: Teile-Lagerraum für Reparaturzwecke.

Toilette: Waschraum für Angestellte.

Lagerfläche: Kurzfristige Stapelmöglichkeit für produzierte Güter.

Verladestation: Verladung und Abtransport der produzierten Güter.

### Angestellte

1W6+6 Angestellte für Fertigungs- und Montagezwecke.

Fabrikarbeiter: STK 45, GES 75, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 80, GEW 80, INT 65. "Ausweichen" 25%, "Klettern" 70%, "Computer bedienen" 80%, "Elektrotechnik" 80%, "Mechanik" 80%, "Plasmatechnik" 50%, "Robotertechnik" 60%, "Physik" 60%, "Auftreten" 60%. B 7 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 11, Rüstung 0.

### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+2 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Kameras, Einbruchsmelder.

## **Forschungsstation**

### Beschreibung

Mobiles Labor für Notfallsituationen und unabhängige Wissenschaftsprojekte.

### Räume

Labor: Untersuchungs- und Analysegeräte für wissenschaftliche Aufgaben. Ausstattung erfolgt nach Kundenwunsch.

Lager: Lagerfläche für Substanzen, die für die Untersuchungen notwendig sind. Ein Waschraum samt Toilette ist eingebaut.

Sollte eine Unterbringungsmöglichkeit für das wissenschaftliche Personal gebraucht werden, so kann diese problemlos an die Lagersektion angedockt werden.

Entgiftung: System von Druckduschen, die eine gründliche Entseuchung garantieren.

Schleuse: Sicherheitsschleuse mit Sensoren, die gefährliche Viren oder Substanzen wittern können.

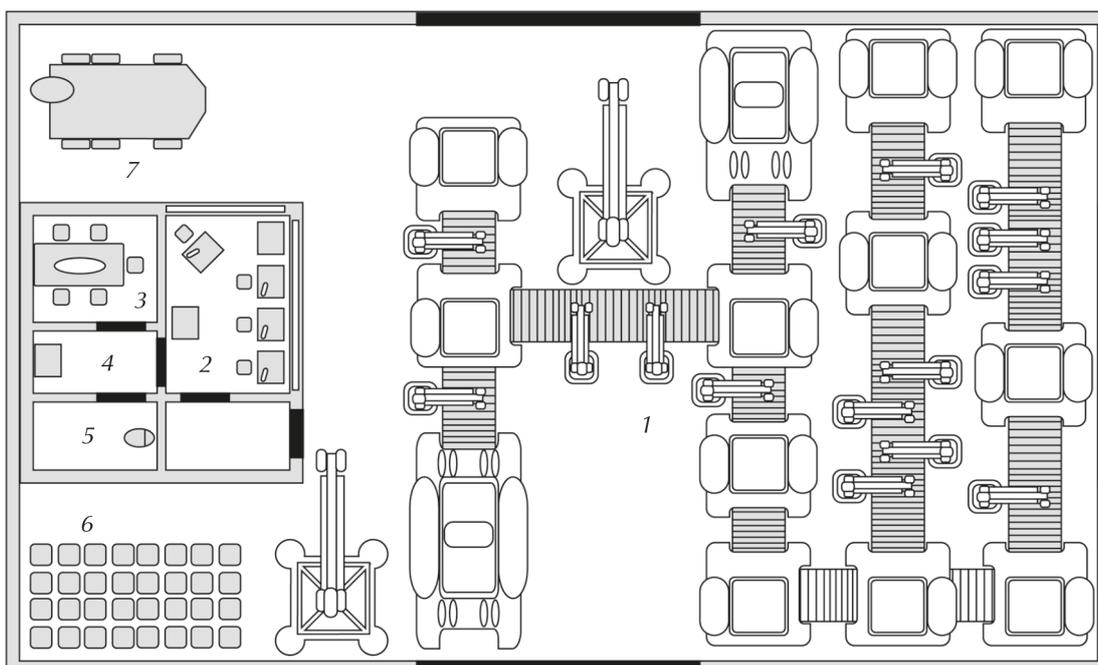


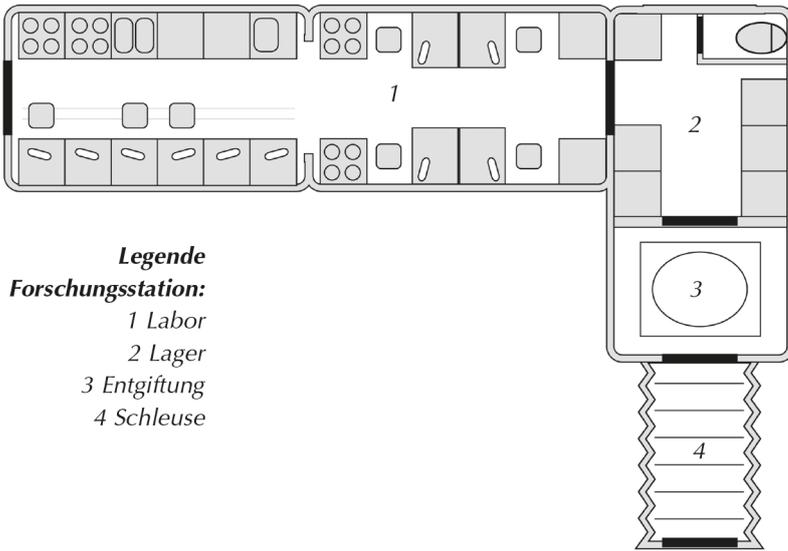
*Da wir den Virus nicht eindämmen können und dieser zu aggressiv ist, um uns noch mehr Zeit zu verschaffen, müssen wir die Anlage versiegeln. Das heißt zwar, daß wir alle sterben, aber unsere Familien bekommen die volle Versorgung. Bei Fluchtversuchen werden wir getötet und die finanzielle Zuwendung wird gestrichen. Ich darf also um Disziplin bitten ...*

*Alfred Zweckh,  
Wissenschaftler*

### **Legende Fabrik:**

- 1 Fertigungshalle
- 2 Steuerung
- 3 Pausenraum
- 4 Ersatzteillager
- 5 Toilette
- 6 Lagerfläche
- 7 Verladestation





**Legende**

**Forschungsstation:**

- 1 Labor
- 2 Lager
- 3 Entgiftung
- 4 Schleuse

*Ich suche einen 53er Dosenöffner mit Laserführung und Klemmautomatik. Haben Sie so etwas vorrätig?*

*Beacon Fisch, Kunde*

nen. Das Sensorsystem verfügt über eine Erfolgchance von 88%.

Angestellte

In der Station arbeiten 1W4+3 Wissenschaftler und 1W4+1 Wachmänner.

*Wissenschaftler:* STK 45, GES 55, WIK 55, KON 55, AUS 60, ERF 90, GEW 80, INT 80. "Ausweichen" 14%, "Computer bedienen" 80%, "Elektrotechnik" 60%, "Mechanik" 60%, "Robotechnik" 80%, "Chemie" 50%, "Geschichte" 50%, "Physik" 80%, "Auftreten" 65%, "Diskussion" 70%. B 6 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 10, Rüstung 0.

*Wachmann:* STK 60, GES 50, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 85, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Wahrnehmung" 60%, "Erste Hilfe" 50%, "Jura" 60%, "Auftreten" 62%, "Psychologie" 50%, "Revolver" 70%, "Keule" 60%, "Ringkampf" 60%. B 5,5 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3.

Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+2 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

Sicherheitssysteme

Kameras, Einbruchsmelder.

**Legende**

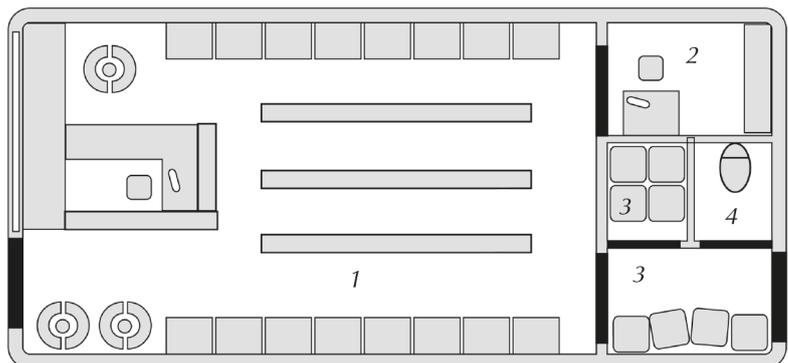
**Geschäft:**

- 1 Verkaufsraum
- 2 Büro
- 3 Lager
- 4 Toilette

**Geschäft**

Beschreibung

Einzelhandelsgeschäft für verschiedene Güter des täglichen Bedarfs.



Räume

*Verkaufsraum:* Ausstellungsfläche für die angebotenen Konsumgüter.

*Büro:* Arbeitsplatz mit Terminal.

*Lager:* Fläche zum Zwischenlagern der Ware.

*Toilette:* Für Personalzwecke vorgesehen.

Angestellte/Kunden

1W4+1 Angestellte und bis zu 1W6+1 Kunden.

*Verkäufer(-in):* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 74%, "Verkaufen" 65%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

*Kunde:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W12+10 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

Sicherheitssysteme

Kameras, Einbruchsmelder.

**Hotel (Luxus)**

Beschreibung

Edle Atmosphäre, dezente aber hochwertige Ausstattung und zuvorkommende Bedienung. Hier steigen hochrangige Geschäftsreisende und betuchte Urlauber ab. Der Zimmerservice bringt die ausgefallensten Wünsche spätestens nach 1W10+4 Minuten zum geschätzten Gast.

Räume

*Aufzug:* Mit weichem Teppich und Naturholz ausgelegter Fahrstuhl. Die klassische Musik ist speziell für das Hotel komponiert worden.

*Korridor:* Der flauschige Bodenbelag dämpft jedes Trittsgeräusch. Unauffällige Duftsprüher sorgen für einen immer frischen Geruch.

*Vorraum:* Der große Raum der Suite ist mit edlem Mobiliar ausgestattet. In der Minibar befinden sich nur nicht-synthetische Getränke von höchster Qualität.

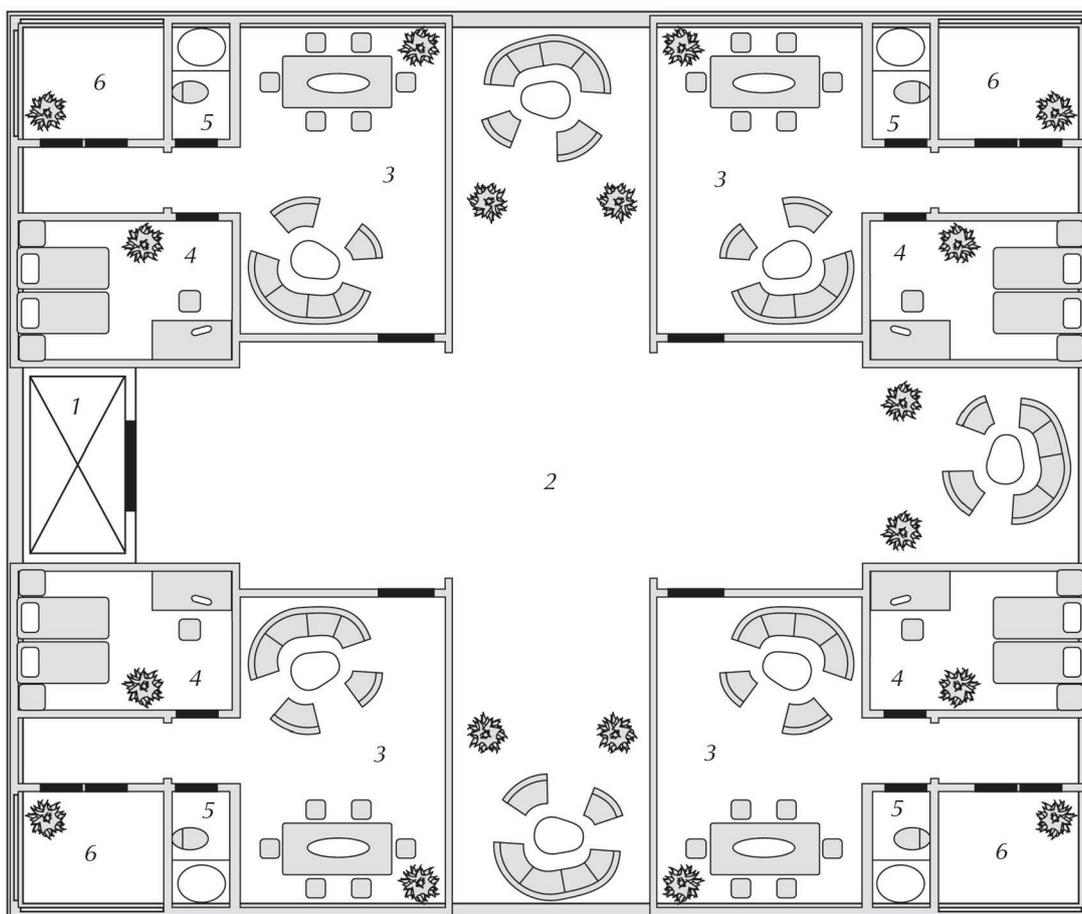
*Schlafzimmer:* Luftige Seidenlaken schmücken das duftige Bett. Ein komfortabler Arbeitsplatz mit dem neuesten *Nikita* Terminal wartet auf den Starweb-Zugriff.

*Bad:* Ein Whirlpool, teurer Badeschaum und diverse Lotionen verwöhnen den Gast bei Bedarf. Zwischen der Toilette und der Wanne ist ein spritzwassergeschütztes Arbeitsterminal jederzeit benutzbar.

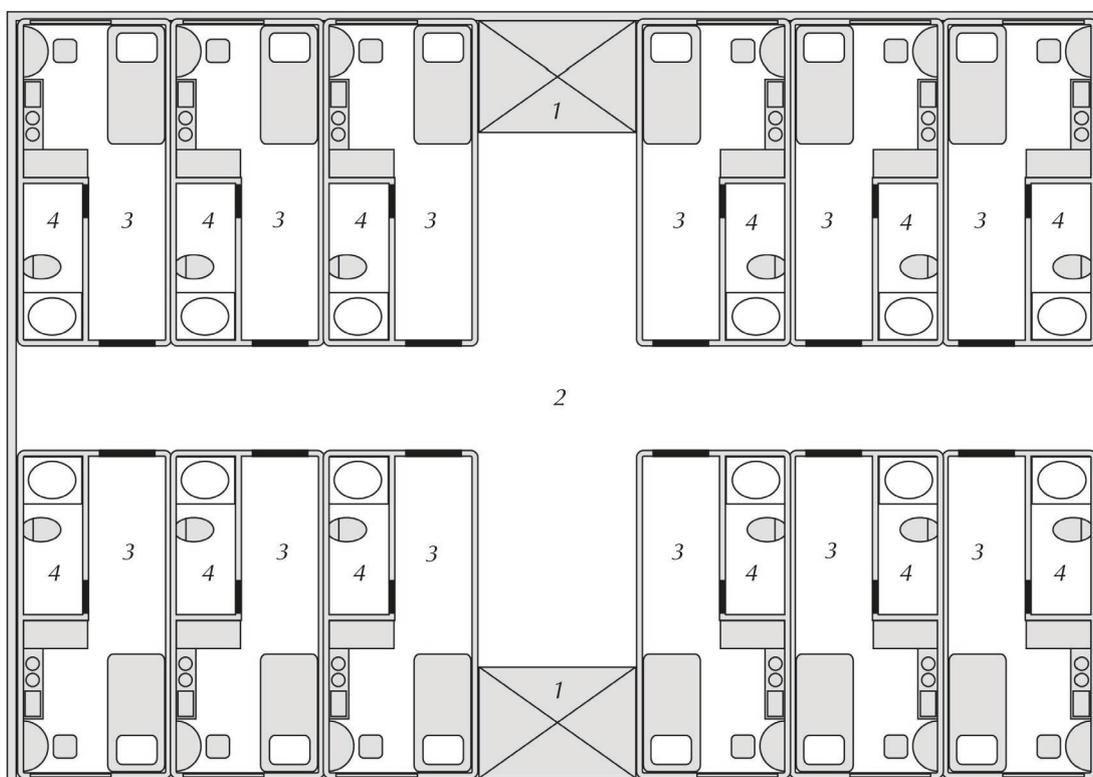
*Balkon:* Die üppigen Pflanzen sorgen auf der luftgefilterten Freifläche für wahre Erholung.

Angestellte/Gäste

Je Wohntage kann man auf 1W4 Angestellte und 1W8+1 Gäste treffen. Im nicht abgebildeten Rezeptionsbereich sind 1W12+4 Angestellte und 1W6 Gäste zu finden.



- Legende**  
**Luxus-Hotel:**  
 1 Aufzug  
 2 Korridor  
 3 Vorraum  
 4 Schlafzimmer  
 5 Bad  
 6 Balkon



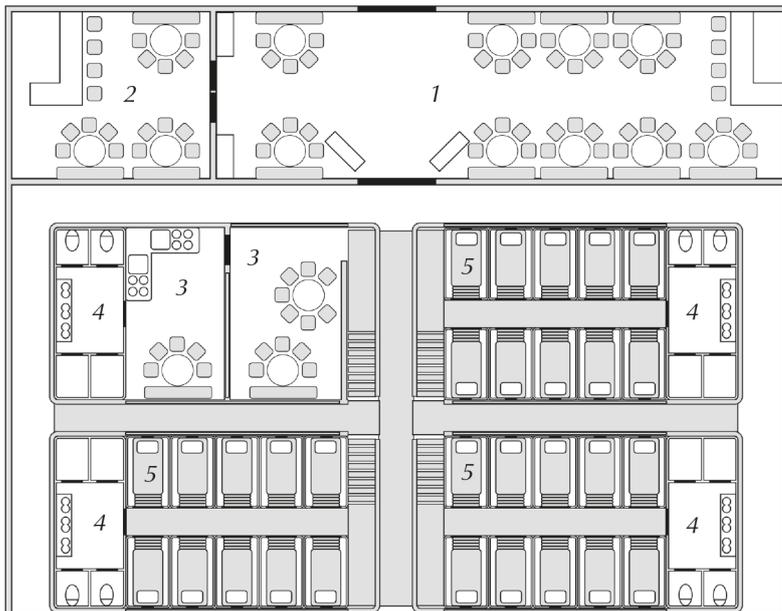
- Legende**  
**Standard-Hotel:**  
 1 Aufzug  
 2 Korridor  
 3 Schlafzimmer  
 4 Bad

**Tipp:**  
Für alle Fahrzeuge, die in diesem Shortcut beschrieben bzw. erwähnt werden, sind die Spielwerte im Band Overkill II zu finden.

**Ahhh.**  
Der Blumenduft ist wirklich einzigartig. Jetzt noch einen Champagner aus der Minibar und ich bin glücklich.

Fred von Stauffen,  
Gentleman

- Legende**  
**Waben-Hotel:**
- 1 Empfang
  - 2 Bar
  - 3 Küche
  - 4 Waschräume
  - 5 Schlafwaben



**Hotelfachmann:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 70%, "Hotelverwaltung" 85%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Page:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 55%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Gast:** STK 45, GES 55, WIK 65, KON 55, AUS 75, ERF 80, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Taschenspielertricks" 45%, "Computer bedienen" 55%, "Gravgleiter fliegen" 70%, "Archäologie" 25%, "Geschichte" 60%, "Parapsychologie" 50%, "Auftreten" 80%, "Diskussion" 50%, "Stunner" 40%, "Jagdgewehr" 70%, "Degen" 70%. B 6 m/Phase, SB 0, GZ 65, PP 13, Basis-TP 10, Rüstung 0.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 1W20+15 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Kameras, Notrufleitung zur Zentralbehörde bzw. Polizeistation, Einbruchsmelder.

**Hotel (Standard)**

**Beschreibung**

Mittelklasseunterkunft mit einfacher aber geschmackvoller Einrichtung.

**Räume**

**Aufzug:** Funktionelle, mit Spiegelglas verkleidete Kabine. Die oft gehörte Musik kommt vom Band.

**Korridor:** Der haltbare Teppich passt zu den cremefarbenen Wänden und der in die Decke eingelassenen Flurbeleuchtung.

**Schlafzimmer:** Die verwendeten Möbel sind aus Holzersatz gefertigt und in erster Linie stabil und funktional. Die Minibar bietet ein kleines Sortiment von synthetischen Getränken.

**Bad:** Die Kabine mit der Druckdusche ist neben dem Waschbecken und der Toilette in hellen Farben gehalten.

**Angestellte/Gäste**

Je Wohnetage kann man auf 1W12+1 Gäste treffen. Im nicht abgebildeten Rezeptionsbereich sind 1W6+2 Angestellte und 1W4 Gäste zu finden.

**Hotelfachmann:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 60%, "Hotelverwaltung" 65%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Page:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 45%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Gast:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 43% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 1W12+15 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Kameras, Notrufleitung zur Zentralbehörde bzw. Polizeistation, Einbruchsmelder.

**Hotel (Waben)**

**Beschreibung**

Billiger zu wohnen ist kaum möglich. Unter der Klasse der Waben-Hotels gibt es nur noch Asylunterkünfte (Wanzenklasse) mit Massenschlafsälen.

**Räume**

**Empfang:** Die Rezeption befindet sich hinter Sitzgelegenheiten für die Gäste. Das gesamte Inventar ist aus bruch sicherem Plastik und im Boden fest vernietet.

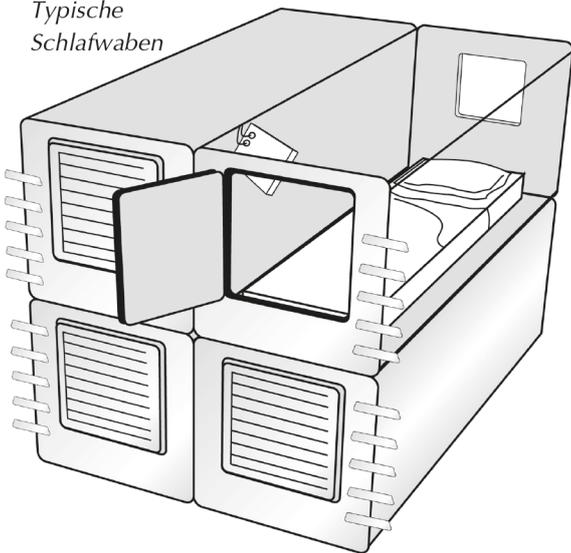
**Bar:** Ausschank mit billigen Getränken und dröhnenden VMTV-Bildschirmen. Das gesamte Inventar ist aus bruch sicherem Plastik und im Boden fest vernietet.

**Küche:** Die Gemeinschaftsküche für die anwesenden Gäste. Das gesamte Inventar ist aus bruch sicherem Plastik und im Boden fest vernietet.

**Waschräume:** Die Gemeinschaftsduschen und -toiletten für die anwesenden Gäste. Das gesamte Inventar ist aus bruch sicherem Plastik und im Boden fest vernietet.

**Schlafwaben:** Die einfachen Waben sind mit einer Matratze und einem kleinen VMTV ausgestattet. Das gesamte Inventar ist aus bruch sicherem Plastik und im Boden fest vernietet. Je Etage sind drei Waben übereinander gelagert. Man erreicht die oberen Schlafplätze über fahrbare Leitersysteme.

Typische  
Schlafwaben



Angestellte/Gäste

Man trifft auf bis zu 2W20+12 Gäste und 1W4+1 Angestellte pro Etage.

*Hotelfachmann:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 45%, "Hotelverwaltung" 60%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

*Gast:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 33% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W8+6 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

Sicherheitssysteme  
Kameras, Einbruchsmelder.

**Labor**

Beschreibung

Etage eines industriellen Großlabors.

Räume

*Aufzug:* Kabine mit Analysesensoren. Sollten sich kontaminierte Personen darin aufhalten, wird ein sofortiger Nothalt eingeleitet und Alarm gegeben.

*Korridor:* Zugangsweg aus säurefestem Titanplastik.

*Unterkünfte:* Schlafräume für das wissenschaftliche Personal.

*Waschräume:* Sanitäre Einrichtung für die Angestellten.

*Küche:* Miniküche und Ruhezone für Pausen.

*Lager:* Aufbewahrung von diversen Substanzen und Verbrauchsmaterial.

*Schleuse:* Abgeschotteter Bereich mit Sensoren. Hier wird die Entgiftung in Notfällen vorgenommen. Der Ausgang öffnet sich erst, wenn keine aggressiven Stoffe mehr festgestellt werden können.

*Labor:* Arbeitsbereiche zur Untersuchung von speziellen Projekten und allgemeiner Forschungsarbeit.

*Laborleitung:* Getrennter Leitungsbereich der in Notfällen den Forschungsbereich schließen und entsprechende Maßnahmen einleiten kann.

Angestellte

1W20+10 wissenschaftliche Angestellte.

*Wissenschaftler:* STK 45, GES 55, WIK 55, KON 55, AUS 60, ERF 90, GEW 80, INT 80. "Ausweichen" 14%, "Computer bedienen"

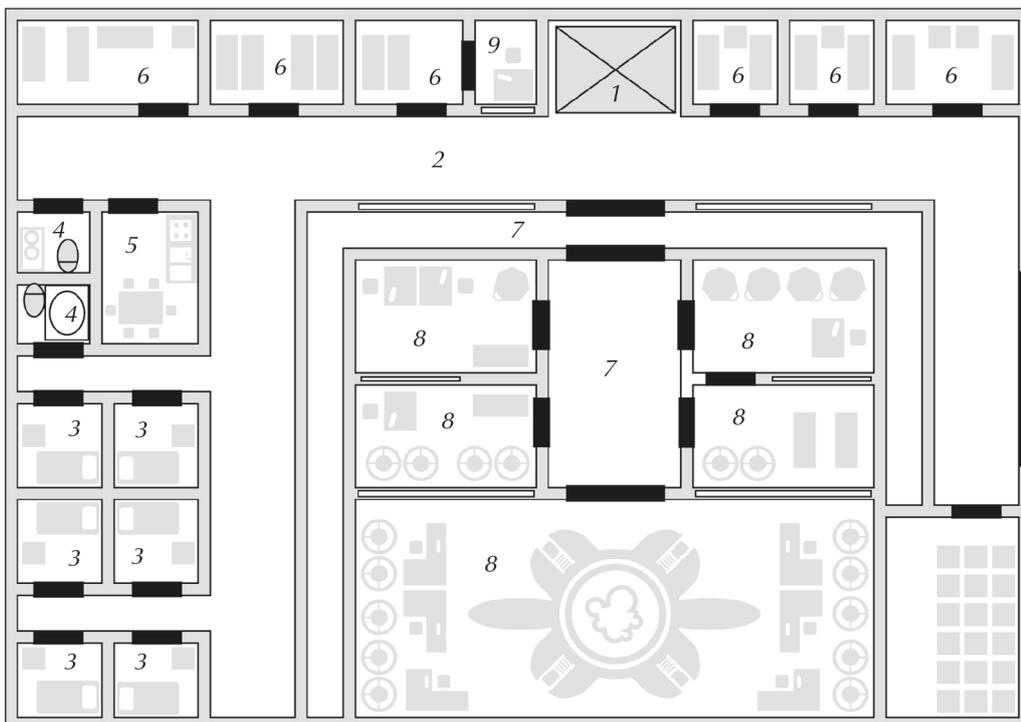


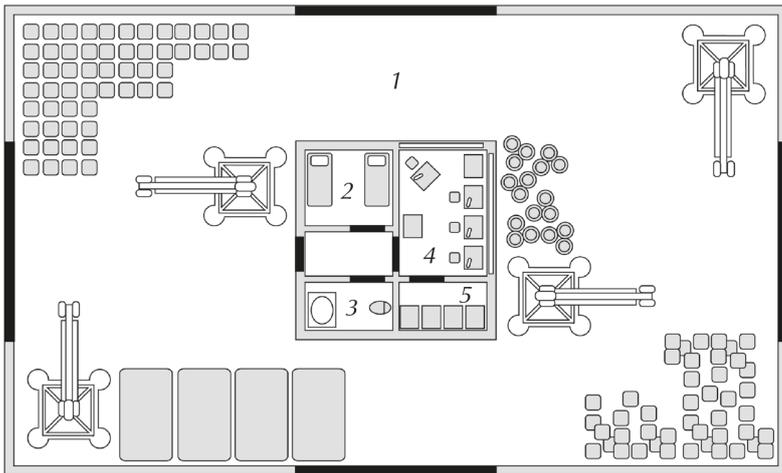
*Wir schreiben hier Weltgeschichte! Unser Virus kann in Stunden einen ganzen Planeten entvölkern. Jetzt nur nicht die Kulturen fallenlassen. Uuuups ...*

*Brian Palmer, Wissenschaftler*

**Legende Labor:**

- 1 Aufzug
- 2 Korridor
- 3 Unterkünfte
- 4 Waschräume
- 5 Küche
- 6 Lager
- 7 Schleuse
- 8 Labor
- 9 Laborleitung





**Legende**

**Lagerhalle:**

- 1 Lagerfläche
- 2 Ruhezone
- 3 Bad
- 4 Lagerverwaltung
- 5 Ersatzteillager

80%, "Elektrotechnik" 60%, "Mechanik" 60%, "Robotechnik" 80%, "Chemie" 50%, "Geschichte" 50%, "Physik" 80%, "Auftreten" 65%, "Diskussion" 70%. B 6 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 10, Rüstung 0.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+2 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Kameras, Einbruchsmelder.

**Lagerhalle**

**Beschreibung**

Lagerfläche für Güter aller Art.

**Räume**

**Lagerfläche:** Raum zur Lagerung von diversen Produkten. Objekte, die eine erhöhte Gefährlichkeit haben, können hinter speziellen Schutzwänden aufbewahrt werden. Fahrbare Kräne können die Waren problemlos in Ladefahrzeuge umsetzen.

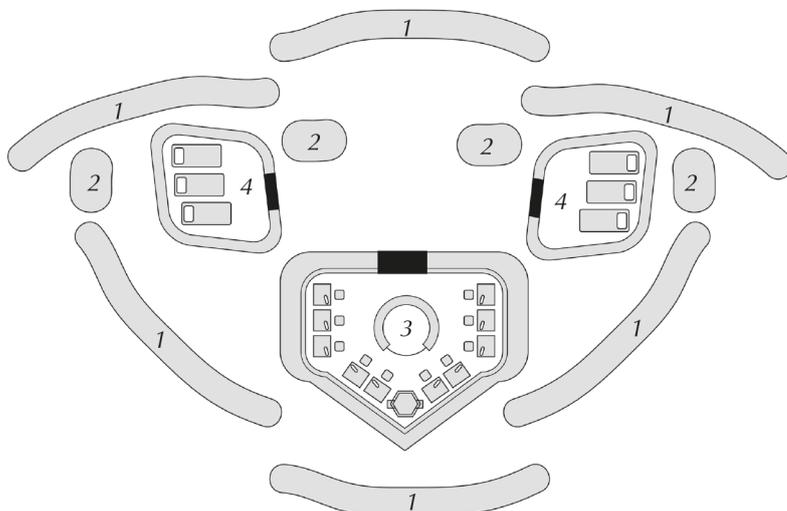
**Ruhezone:** Ruheraum für Angestellte in Wechselschicht.

**Bad:** Waschraum für Angestellte.

**Lagerverwaltung:** Zentrale Steuerung der Ladekräne und Verwaltung der anfallenden Lagerdaten.

**Legende MobHQ:**

- 1 Schützengraben
- 2 Feuerstand
- 3 Befehlsstand
- 4 Unterkünfte



**Ersatzteillager:** Materialien für Reparaturen an den hier vorhandenen Maschinen.

**Angestellte**

1W6+1 Angestellte.

Lagerarbeiter: STK 45, GES 75, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 80, GEW 80, INT 65. "Ausweichen" 25%, "Klettern" 70%, "Computer bedienen" 80%, "Elektrotechnik" 80%, "Mechanik" 80%, "Plasmatechnik" 50%, "Robotechnik" 60%, "Physik" 60%, "Lagerverwaltung" 60%. B 7 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 11, Rüstung 0.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+1 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Kameras, Einbruchsmelder.

**MobHQ**

**Beschreibung**

Feldhauptquartier zur Koordination kämpfender Einheiten bzw. Stellungen.

**Räume**

**Schützengraben:** Vorgelagerte Laufgräben zur Nahverteidigung. Sind mit Sprengfallen versehen, um eine Besetzung durch feindliche Kräfte zu verhindern. Eine Zündung kann nur durch den Befehlsstand erfolgen.

**Feuerstand:** Stellung für ein Infanteriegeschütz zur Nahverteidigung, eine Robokanone oder ein Luftabwehrgeschütz. Spielwerte siehe in Band *Overkill I* (Seite 41) oder *Overkill II* (ab Seite 110).

**Befehlsstand:** Bunker mit Kommunikationsanlagen und virtuellen Lagekarten. Über den Befehlsstand können Einsatzpläne erstellt, geändert und an die betreffende Einheit übermittelt werden. Je MobHQ steht im Normalfall ein Satellit zur Datenweitergabe zur Verfügung. Ein Generator mit Plasmakern ist unter einer Luke zu finden. Dieser kann im Notfall manuell gesprengt werden.

**Unterkünfte:** Befestigte Schlafmöglichkeit für die eingesetzten Soldaten.

**Soldaten**

1W10+5 Stabssoldaten.

Soldaten: STK 75, GES 60, WIK 75, KON 70, AUS 50, ERF 105, GEW 80, INT 80. "Ausweichen" 24%, "Nahkampf" 40%, "Werfen" 70%, "Gravgleiter fliegen" 65%, "Waffentechnik" 50%, "Geschichte" 50%, "Jura" 50%, "Auftreten" 69%, "Psychologie" 60%, "Sturmgewehr" 90%, "Energiepistole" 90%, "Granatwerfer" 80%. B 5 m/Phase, SB +1W4, GZ 75, PP 15, Basis-TP 15, Rüstung 1W6+4.

**Geldmittel**

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+5 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

**Sicherheitssysteme**

Je nach militärischer Lage (*Spielleiter*).



### Legende

#### Nachtclub:

- 1 Kasse
- 2 Clubraum
- 3 Toilette
- 4 Büro
- 5 Lager
- 6 VIP-Raum

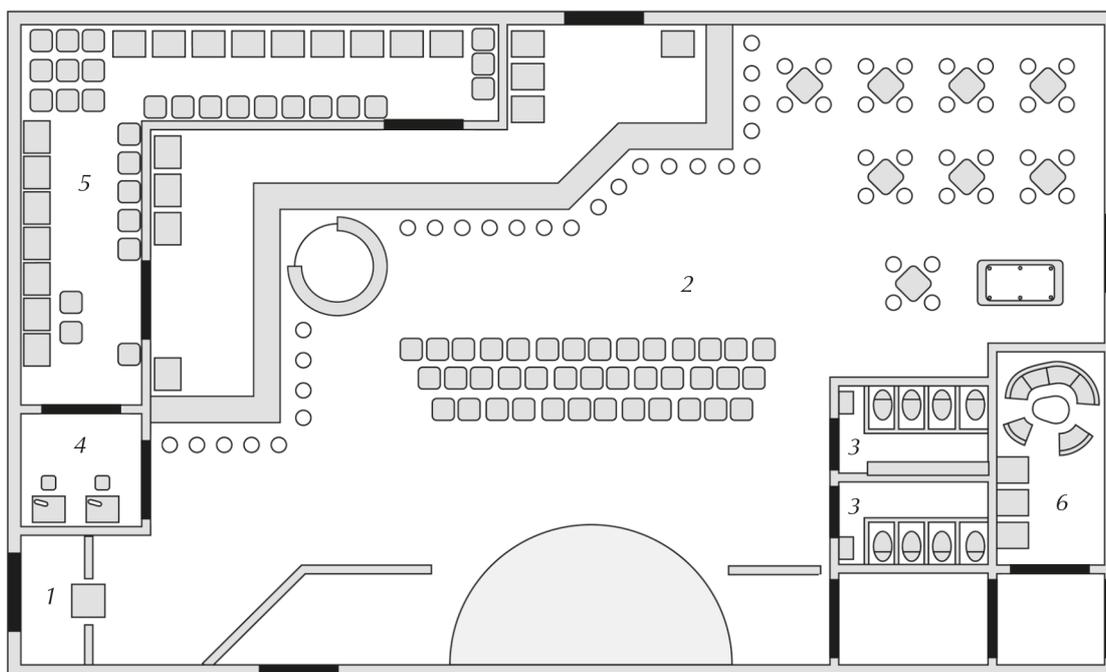
Goile Mucke, ey.  
Brandneu und funky ...  
Trotzdem muß ich  
jetzt echt gleich  
kotzen.

Micky Jonker,  
Gast

### Legende

#### Restaurant:

- 1 Gasträum
- 2 Küche
- 3 Toilette
- 4 Büro



## Nachtclub

### Beschreibung

Hier treffen sich die Nachtschwärmer zu Tanzmusik und harten Getränken.

### Räume

**Kasse:** Eingangsbereich mit Kasse und Türstehern, die die Gäste auswählen (*Spielleiter*).

**Clubraum:** Großer, abgedunkelter Raum mit Theke, DJ-Podest, Tanzfläche, Sitzgelegenheiten und einem Grav-Billard-Tisch. Das Halbdunkel wird im Takt der Musik von Lichtblitzen erhellt.

**Toilette:** Waschraum für Gäste und Angestellte.

**Büro:** Arbeitsplatz des Clubleiters.

**Lager:** Aufbewahrungsplatz für Getränke, Fertiggerichte und sonstige Materialien.

**VIP-Raum:** Abgetrennter Raum für wichtige Gäste oder für verschwiegene Geschäfte.

### Angestellte/Gäste

1W6+1 Türsteher, 1W10+10 Angestellte und bis zu 3W20+23 Gäste.

**Türsteher:** STK 60, GES 50, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 85, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Wahrnehmung" 60%, "Erste Hilfe" 50%, "Auftreten" 70%, "Diskussion" 50%, "Revolver" 70%, "Schrotflinte" 60%, "Keule" 60%, "Ringkampf" 60%. B 5,5 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3.

**Bedienung:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 66%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

**Gäste:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 2W20+35 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Kameras, Einbruchsmelder.

## Restaurant

### Beschreibung

Typisches Restaurant in der TSU.

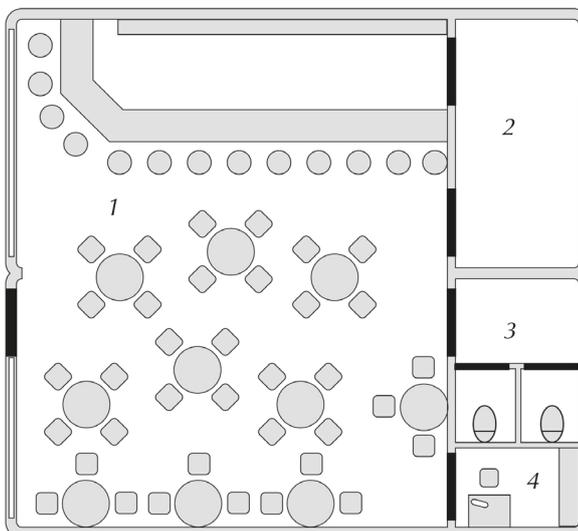
### Räume

**Gasträum:** Je nach Ausrichtung des Restaurants verschieden eingerichtet. Gedämpfte Musik und gepflegtes Essen verwöhnen den Gast.

**Küche:** Hier werden die Speisen frisch hergestellt oder als Fertiggericht aufgewärmt (je nach Preisklasse des Etablissements).

**Toilette:** Waschraum für die Gäste.

**Büro:** Arbeitsplatz des Restaurantsleiters bzw. -besitzers.



**Geile Wurst! Hier gibt es echt die geilste Wurst!**

Armin Schonk,  
Prospektor

Angestellte/Gäste

Zwei Köche, drei Bedienungen und 1W20+7 Gäste sind anwesend.

*Koch:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40%, "Ernährungslehre" 75%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

*Bedienung:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 70%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

*Gäste:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 52% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W20+17 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

Sicherheitssysteme

Kameras, Einbruchsmelder.

B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W20+25 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

Sicherheitssysteme

Kameras, Einbruchsmelder.

**Straßensperre**

Beschreibung

Während einer Fahndung stellt die Polizei der TSU häufig Straßensperren auf. Auch unbescholtene Bürger können dort angehalten und befragt werden.

Räume

*Erste Barriere:* Während zwei Polizisten auf das gestoppte Fahrzeug zugehen, zielen die rückwärtigen Kollegen auf den Fahrer. Bei akuter Gefährdungslage werden Robokanonen in die Straßensperre integriert.

*Fahrzeugsperre:* Quer gestellte Fahrzeuge (meist PTF) sollen Ausbruchversuche aufhalten. Die Waffensysteme sind dabei immer besetzt.

*Zweite Barriere:* Sollte ein Durchbruchversuch erfolgreich sein, so feuern die Polizisten in dieser Stellung auf das Fahrzeug.

Polizisten

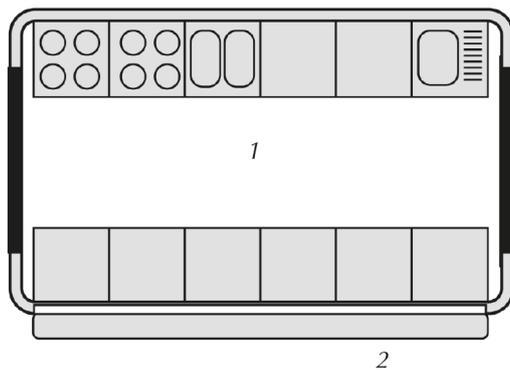
1W20+15 Polizisten.

*Polizist:* STK 60, GES 50, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 85, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Wahrnehmung" 60%, "Erste Hilfe" 50%, "Computer bedienen" 50%, "Gravrad fliegen" 70%, "Jura" 60%, "Auftreten" 62%, "Diskussion" 50%, "Psychologie" 50%, "Revolver" 70%, "Schrotflinte" 60%, "Keule" 60%, "Ringkampf" 60%. B 5,5 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3.

**Legende**

**Schnellimbiß:**

- 1 Küchenzeile
- 2 Verkaufstheke



**Schnellimbiß**

Beschreibung

Für den schnellen Hunger zwischendurch ist hier die richtige Anlaufstelle.

Räume

*Küchenzeile:* In bruzzelndem Fett oder per Mikrowelle wird hier herrliches FastFood bereitet.

*Verkaufstheke:* Für schmale Preise kommt viel synthetisches Essen in den Bauch. Es wird gleich gezahlt und man kann an der Theke oder an den umstehenden Tischen das Essen verzehren.

Angestellte/Gäste

Zwei Köche und bis zu 1W8+3 Kunden sind hier anzutreffen.

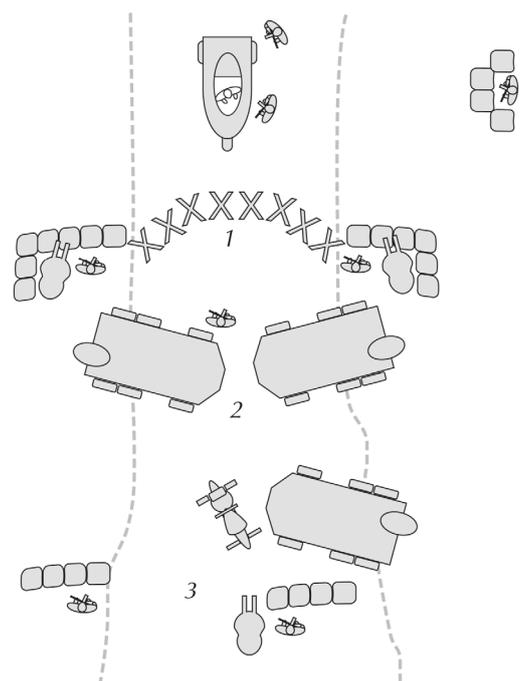
*Koch:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 40%, "Ernährungslehre" 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

*Gäste:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 38% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%.

**Legende**

**Straßensperre:**

- 1 Erste Barriere
- 2 Fahrzeugsperre
- 3 Zweite Barriere



### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+2 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Je nach polizeilicher Lage (*Ausarbeitung Spiel-leiter*).

## **Wohnung (Arbeiter)**

### Beschreibung

Einfache Arbeitsunterkünfte für Bau- oder Minenarbeiter.

### Räume

*Schlafwabe:* Einfaches Wabensystem. Die Schlafzelle enthält lediglich eine Matratze und ein VMTV.

*Waschraum:* Toiletten und Duschen für die Angestellten.

*Zugang:* Eingang mit kleinem Vorraum.

### Bewohner

1W10+8 Angestellte.

*Minenarbeiter:* STK 65, GES 65, WIK 55, KON 75, AUS 60, ERF 80, GEW 80, INT 60. "Ausweichen" 17%, "Wahrnehmung" 50%, "Computer bedienen" 60%, "Elektrotechnik" 30%, "Mechanik" 35%, "Pilot: Kleinraumer" 60%, "Sprengstoffe" 60%, "Geologie" 70%, "Raumnavigation" 50%, "Survival" 40%, "Auftreten" 59%, "Energiepistole" 40%. B 6 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 14, Rüstung 0.

### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+3 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Einbruchsmelder.

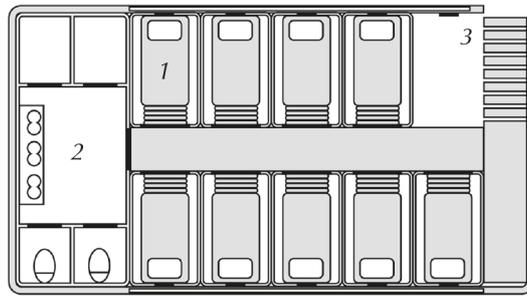
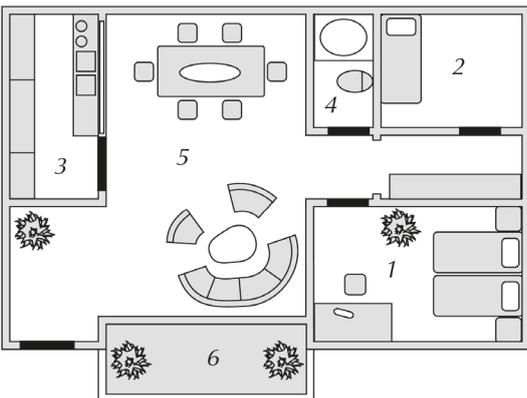
## **Wohnung (Familie)**

### Beschreibung

Standard-Wohnung für Familien in der TSU.

### **Legende Familien-Wohnung:**

- 1 Schlafzimmer
- 2 Kinderzimmer
- 3 Küche
- 4 Bad
- 5 Wohnzimmer
- 6 Balkon



### Räume

*Schlafzimmer:* Ruhezone der Eltern. Ein Arbeitsplatz mit Starweb-Terminal ist integriert.

*Kinderzimmer:* Spiel- und Schlafplatz des Nachwuchses. Etagenbetten sind vorinstalliert.

*Küche:* Mehrzweck-Einbauküche mit allen nötigen Geräten.

*Bad:* Familien-Waschraum.

*Wohnzimmer:* Der offene Bereich verbindet alle Wohnelemente miteinander. Getrennte Eß- und Wohnmöbel sind bereits vorhanden. Ein VMTV ist in der Couchgarnitur vorgesehen.

*Balkon:* Kann je nach Atmosphärenbedingungen auch als Wintergarten geliefert werden.

### Bewohner

Mutter, Vater und 1W4 Kinder.

*Eltern:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 44% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

*Kinder:* STK 10, GES 25, WIK 80, KON 15, AUS 60, ERF 05, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 7%, "Auftreten" 14% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 25% und eine auf 15%. B 4 m/Phase, SB -1W6, GZ 82, PP 16, Basis-TP 3, Rüstung 0.

### Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+2 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

### Sicherheitssysteme

Einbruchsmelder.

## **Wohnung (Single-Variante 1)**

### Beschreibung

Wohnvariante 1 für Einzelpersonen (Privatbereich) und Geschäftswohnräume.

### Räume

*Wohnküche:* Kleiner Wohn- und Küchenbereich für den alleinlebenden TSU-Bürger.

*Bad:* Druckdusche und Toilette sind in diesem recht engen Waschraum untergebracht.

### Bewohner

*Single:* STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 48% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.



### **Legende**

#### **Arbeiter-**

#### **Wohnung:**

1 Schlafwabe

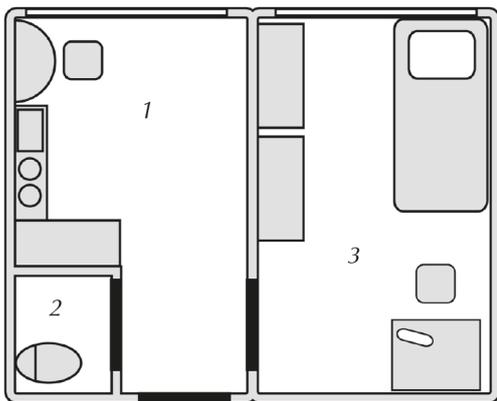
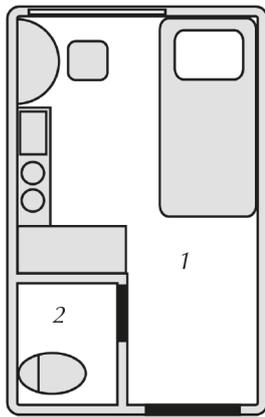
2 Waschraum

3 Zugang

*Papi, was tun diese Leute in unserer Wohnung?*

*Gerdi Bankken, Nachwuchs eines Terroristen*

**Legende**  
**Single-Wohnung**  
**(Variante 1):**  
 1 Wohnküche  
 2 Bad



**Legende**  
**Single-Wohnung**  
**(Variante 2):**  
 1 Küche  
 2 Bad  
 3 Wohnraum

## Abschluß

Nachfolgend sind noch einige Anmerkungen für den Spielleiter aufgezeichnet.

## Maße

Neben den Rißplänen sind keine Maße eingezeichnet. Der Spielleiter soll hier bewußt alle Freiheiten haben.

Natürlich ist es ratsam die Einrichtungsgegenstände in die Größenkalkulation mit einzubeziehen. Ein Bett für eine Einzelperson beispielsweise ist selten breiter als 1,5 Meter.

## Brennbarkeit

Alle Containermaterialien sind ausschließlich aus schwer entflammaren oder nicht brennbaren Stoffen gefertigt. Zusätzlich hat jedes Wohn- oder Geschäftselement, laut den aktuellen TSU-Gesetzen, Feuermelder und Sprinkleranlagen in den Normabständen vorinstalliert.

## Einrichtung

Die abgebildeten Einrichtungsgegenstände sind die Standardausführung. Der Spielleiter hat na-

## Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+3 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

## Sicherheitssysteme

Einbruchsmelder.

## Wohnung (Single-Variante 2)

### Beschreibung

Wohnvariante 2 für Einzelpersonen (Privatbereich) und Geschäftswohnräume. Eindeutig die komfortablere, aber auch teurere, Ausführung.

### Räume

**Küche:** Kleine Einbauküche zur Zubereitung von Mahlzeiten.

**Bad:** Druckdusche und Toilette sind in diesem übersichtlichen Waschraum untergebracht.

**Wohnraum:** Schlafgelegenheit und Arbeitsplatz mit Starweb-Terminal.

### Bewohner

**Single:** STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 51% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

## Geldmittel

Bei einem Überfall können die Täter 1W4+4 EH in Bargeld-Chips erbeuten.

## Sicherheitssysteme

Einbruchsmelder.

türlich alle Freiheiten hier ändernd einzugreifen. Detaillierte Beschreibungen zu Waffensystemen und Fahrzeugen bieten die Quellenbände *Overkill I* und *Overkill II*.

## Sicherheit

Die Sicherheitslage in den Wohn- oder Geschäftseinrichtungen hängt natürlich von der Lage bzw. dem Stadtviertel ab. Hausbewohner oder Geschäftsleute haben aber die Möglichkeit einen privaten Sicherheitsdienst zu engagieren, der für die Kontrolle der Anlagen sorgt und bei Übergriffen spätestens in 1W4+1 Minuten an Ort und Stelle ist. Die Wachmänner bewegen sich mindestens in Zwei-Mann-Teams, maximal in Fünf-Mann-Teams.

**Wachmann:** STK 60, GES 51, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 85, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Wahrnehmung" 60%, "Erste Hilfe" 50%, "Computer bedienen" 50%, "Jura" 60%, "Auftreten" 62%, "Diskussion" 50%, "Psychologie" 50%, "Revolver" 70%, "Schrotflinte" 60%, "Stunner" 80%, "Keule" 60%, "Ringkampf" 60%. B 6 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3.

**Wir haben einen Code4-Alarm in Sektor 24. Team 17 und 19 sofort zur Überprüfung abrücken!**

**Dud Snowden, Wachmann**