

## SAKOPOLIS

In diesem Kapitel wird ein kleiner Beispielshintergrund aufgeführt, den der SL für sich nutzen und beliebig erweitern kann.

### DIE STADT

Saxopolis ist eine große Metropole in der nahen Zukunft mit über drei Millionen Einwohnern.

Wie jede Stadt hat sie ihre schönen und häßlichen Seiten. Es gibt Armenviertel und Stadtteile, in denen die etwas besser gestellten leben.

Es gibt eine florierende Wirtschaft, aber auch ganze Stadtgebiete, in denen nur alte Industrieruinen zu finden sind.

In Saxopolis gibt es einige Flüsse und am Rande der Stadt sind einige Seen zu finden, die vormals Tagebaugruben waren.

Der Größte Fluss ist der Elsax, der die Stadt in der Mitte teilt. Er ist an der breitesten Stelle ca. 30 Meter breit und ist mit vielen Brücken überspannt, die die beiden Stadthälften miteinander verbinden.

Vor der Stadt ist ein großer Stausee, der verhindern soll, dass der Wasserpegel in der Stadt zu sehr steigt, wenn im Frühling das Schmelzwasser der Berge in den Fluss fließen. Kulturell hat Saxopolis auch einiges zu bieten: Es gibt zahlreiche Museen, viele bekannte Maler, Musikclubs und eine große Messe, in denen jeden Monat eine andere Ausstellung ist.

### VERWENDUNG IM SPIEL:

Saxopolis bildet einen einfachen Hintergrund, in dem der Spielleiter seine Abenteuer ansiedeln kann. Es gibt nahezu jede Art von Landschaft in der Umgebung und es gibt in dieser Metropole alles, was der SL benötigt.

Benötigt er ein Museum, so ist es da. Ein Kernkraftwerk? Kein Thema. Ein verlassenes Industriegebiet? Gibt es auch. Altstadt, Wolkenkratzer, alte Schlösser und Burgen, Villen – letztendlich beinhaltet die Stadt alles, was der SL benötigt. Er kann diese Stadt nach Belieben umbauen und erweitern, so dass er seinen Spielern alles bieten kann, was sie benötigen.

Auf der anderen Seite haben die Spieler so auch die Möglichkeit selber die Stadt mit zu gestalten. Ein Charakter lebt im Russenviertel? Schon hat die Stadt eines. Ein anderer hat einen Freund, der in einer alten Burg lebt, die inzwischen mitten im Bankenviertel liegt und von Wolkenkratzern umgeben ist. Auch das ist möglich.

Saxopolis ist letztendlich eine Silhouette einer Stadt, die gemeinsam von Spielern und SL aufgefüllt werden kann.

## DER BÜRGERMEISTER

Die politischen Fäden hält seit fünf Legislaturperioden der links konservative Dr. August Starkowski. Durch seinen Amtsantritt vor 25 Jahren hat sich Saxopolis erst zu dem entwickelt, was es ist.

Durch seine Politik sind viele Firmen in die Metropole gekommen und die Wirtschaft floriert. Er regiert mit eiserner Faust und hat so manches Projekt durch den Rat der Stadt, der im übrigen 181 Mitglieder umfaßt, durchgeboxt.

Dr. Starkowski, ein promovierter Jurist, und ein gebildeter Mann. Er ist inzwischen 63 Jahre alt, aber fest entschlossen noch einmal zu kandidieren, da er noch keinen würdigen Nachfolger gefunden hat.

Mit den Jahren ist er etwas dicklich geworden, was er durch seine allmorgendliche Joggingtour durch den Saxopark versucht in den Griff zu kriegen.

Sein graumeliertes Haar läßt nicht über sein alter hinwegtäuschen und der Stress seiner Position ist ihm ins Gesicht geschrieben.

### DR. AUGUST STARKOWSKI

(Hauptdarsteller)

ATTRIBUTFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	4 (+3)
Intelligenz	4 (+4)
Ausstrahlung	5 (+5)
Glück	3 (+1)

TALENTFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Fahrzeuge	2
Künstler	2
Nahkämpfer	2
Soziale Interaktion	5 (+2)
Sportler	3
Wahrnehmung	3
Wissen	4

SPEZIALISIERUNG	STUFE (BONUS)
Allgemeinbildung	2
Bluffen	3
Fechten	2
Geschichte	2
Laufen	2
Menschenkenntnis	4 (+1)
Origami	2
Politik	5
Rhetorik	5 (+1)
Saxopolisches Recht	4
Tanzen	3
Überzeugen	4

KAMPF	
Standard Nah	2w
Standard Fern	1w
Fechten	2w+2
Verteidigung	2w+6
Initiative	2w+8
Wunden	23
Rüstung	0

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Bewegte Vergangenheit	Starkowski erhält +1w auf sämtliche Kontaktwürfe

<i>Diskutierer</i>	Starkowski erhält +1w, um jemanden zu überzeugen oder einem Überzeugungsversuch zu widerstehen.
<i>Lokaler Helk</i>	Innerhalb Soxoplois erhält Starkowski +2 auf sämtlichen sozialen Interaktionen.
<i>Unbeugsamer Wille</i>	Starkowski erhält +1w, wenn er einem Überredungsversuch, einer Beleidigung oder einer einschüchterung widerstehen muss.
<b>FERTIGKEITSGIMMICKS</b>	
<i>Besondere Ausstrahlung (Ausstrahlung)</i>	
<i>Da war doch was... (Wahrnehmung)</i>	
<i>Du schuldest mir noch eine Kleinigkeit (Soziale Interaktion)</i>	
<i>Du stehst tief in meiner Schuld (Soziale Interaktion)</i>	
<i>Gutes Gedächtnis (Intelligenz)</i>	
<i>Kuss des Glücks (Glück)</i>	
<i>Pfeilschnell (Sportler)</i>	
<i>Unvergessliches Gesicht (Ausstrahlung)</i>	
<i>Von der Theorie habe ich gehört (Wissen)</i>	
<i>Zäh wie Leder (Willenskraft)</i>	

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Starkowski hat einen direkten Draht zur Freiheitsliga und meldet sich immer, wenn es Probleme gibt. Er kann als Auftraggeber den Spielern gegenüber fungieren.

In einer Kampagne, in der der SL mit Intrigen arbeitet kann Starkowski selber ein Superschurke sein, oder sogar ein Kopf einer ganzen Organisation, die die Weltherrschaft erlangen will. Er wirft den Spielern Bauernopfer vor die Füße, um seine eigenen Pläne verdeckt zu halten.

Andererseits kann er die Spieler auch ausnutzen, um Gegenspieler auszuschalten.

In einer normalen Kampagne ist Starkowski natürlich das, was er zu sein scheint: Ein fähiger Bürgermeister.

**DER POLIZEIPRÄSIDENT**

Der Chef der saxopolischen Polizeikräfte ist Johannes Konrad Kruber.

Er hat den Polizeiberuf von der Pike auf gelernt. Seine Karriere begann als Streifenpolizist, wechselte zur Mordkommission und wurde schnell Abteilungsleiter der Drogenfahndung.

Von dort aus wurde er zum Bereichsleiter von der Abteilung zur Bekämpfung der organisierten Kriminalität. Vor fünf Jahren ist er schließlich zum Polizeipräsidenten gewählt worden.

Kruber ist für seinen besonnenen Führungsstil bekannt. Er trifft keine voreiligen Entscheidungen, sondern schaut sich ein Problem von allen Seiten an und holt mehrere Meinungen von Fachleuten ein. Allerdings sind dann die Entscheidungen, die er trifft meistens die richtigen.

Die Kriminalitätsrate in Saxopolis ist seit seiner Amtszeit um ganze 5% gesunken.

Kruber ist 49 Jahre alt, wirkt aber eher wie ein Mitt-dreißiger. Er ist drahtig, sportlich und wirkt sehr besonnen.

Was Kruber nicht weiß, ist, dass er latente Superkräfte besitzt.

<b>JOHANNES KONRAD KRUBER</b> (Hauptdarsteller)	
<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	3 (+1)
Geschicklichkeit	3 (+2)
Willenskraft	4 (+3)
Intelligenz	3 (+1)
Ausstrahlung	2
Glück	4 (+3)
<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Fahrzeuge	3
Fernkämpfer	5
Nahkämpfer	4
Soziale Interaktion	3
Sportler	4
Superkräfte	2
Techniker	2
Überleben	2
Wahrnehmung	4 (+3)
Wissen	2
<b>SPEZIALISIERUNGEN</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Analysieren	5 (+1)
Bürokratie	3
Drogen	2
Führungskraft	3
Judo	3
Kriminalistik	4 (+1)
Kriminelle Organisationen	3
Menschenkenntnis	4
Pistolen	5
Saxopolisches Recht	4
Verhören	3
<b>KAMPF</b>	
Standard Nah	4w+2 (+1 Schaden)
Standard Fern	5w+2 (+2 Schaden, 2 Angriffe)
Judo	4w+5 (+4 Schaden)
Pistole	5w+7 (+10 Schaden, 2 Angriffe)
Verteidigung	5w+6 (darf 3 Würfel behalten)
Initiative	5w+4
Wunden	23
Rüstung	4
<b>GIMMICKS</b>	<b>KURZBESCHREIBUNG</b>
Akkurater Pistolenschütze	Kruber verursacht +3 Schaden mit Pistolen.
Auszeichnung	Kruber erhält in jeder Szene einen zusätzlichen Glückswürfel, den er für eine neutrale oder positive Soziale Interaktion einsetzen darf.
Brilliant	Kruber würfelt +1w, wenn er etwas erfinden möchte oder Zusammenhänge erkennen möchte.
Glücksritter	Kruber kann am Anfang eines jeden Abenteuer einer

	Spezialisierung nach Wahl als Bonus geben.
Hart im Nehmen	Kruber erhält seine Ränge in Glück als Rüstungsbonus
Schwitzkasten	(Kampfmanöver) Kruber verursacht automatisch 3 Wunden pro Aktion, in der er einen Gegner im Ringergriff hält.
<b>SUPERGIMMICKS</b> Präkognitiv	
<b>FERTIGKEITSGIMMICKS</b> Da war doch was... (Wahrnehmung) Die Klinge ist scharf (Nahkämpfer) Du schuldest mir noch eine Kleinigkeit (Soziale Interaktion) Finde das Ziel (Fernkämpfer) Gib Gummi!: Autos (Fahrzeuge) Glücksschwein (Glück) Gutes Gedächtnis (Intelligenz) Kräftiger Schlag (Muskelfkraft) Pfeilschnell (Sportler) Schneller Schütze (Fernkämpfer) Zäh wie Leder (Willenskraft) Zwischen die Augen (Geschicklichkeit)	

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Konrad Kruber arbeitet eng mit der Freiheitsliga zusammen. Wie auch der Bürgermeister hat er einen direkten Draht zu ihr und kann ebenso als Auftragsgeber fungieren. Seine Hauptrolle ist es allerdings eher einen Verbündeten darzustellen, der die Gruppe mit wichtigen Informationen versorgen kann.

In einer Kampagne, die mit Intrigen arbeitet ist Kruber das Geschwür in Gehirn der Verschwörung. Kruber hat einige Indizien, dass es eine Verschwörung gibt, bei der Starkowski nicht ganz unbeteiligt ist, aber er hat keine Beweise. Aus Angst, er könne das Opfer eines Unfalles werden sagt er niemanden etwas von dieser Vermutung, lenkt aber die Helden häufig in bestimmte Richtungen, damit sie das eine oder andere nachprüfen.

Er wird aber niemals einen der Verbündeten in eine gefährliche Situation schicken, ohne dass er ihn vorwarnt.

**HOCHSICHERHEITSGEFÄNGNIS**

Das Hochsicherheitsgefängnis ist ein besonderer Ort in Saxopolis. Hier sind die gefährlichsten Verbrecher der Stadt inhaftiert: Drogenbosse, Mafiapaten und Superschurken. Die Insassen werden psychologisch therapiert, um sie irgendwann als vollwertige Mitglieder der Gesellschaft zu entlassen.

Gelegentlich schafft es einer der Inhaftierten doch zu entkommen, aber dies ist selten.

**GEFÄNGNISWAERTER**

(Statist)  
Gagewert 3

**BESONDERHEITEN**

Guter Schütze	4w+4 bei Angriffen mit Pistolen oder Gewehren
---------------	---

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Das Hochsicherheitsgefängnis ist häufig das Endziel eines Superschurken – zumindest wenn die Pläne der Helden aufgehen. Es ist voll mit Superschurken, aber auch normale Schwerverbecher, wie z.B. Serientäter oder Mafiabosse.

Hin und wieder kommt es vor, dass ein Insasse ausbricht, oder viel schlimmer noch: Er begeht Verbrechen, obwohl er inhaftiert ist. Jeder weiß, dass er es war, doch er hat ein gutes Alibi.

In einer Intrigenreichen Kampagne ist das Gefängnis gleichzeitig der Hauptsitz einer Verschwörung. Die Wächter arbeiten für die Insassen. Nach Außen bleibt es allerdings weiterhin ein Hochsicherheitsgefängnis, aus dem niemand heraus kommt.

**DIE FREIHEITSLIGA**

Einer wichtigsten Gruppierungen in Saxopolis ist die Freiheitsliga. In ihr sind nahezu alle Superhelden vereint, die sich den Erhalt der Gerechtigkeit und der Freiheit als Ziel gesetzt haben.

Ins Leben gerufen wurde sie vor zehn Jahren von Dr. S.

Niemand weiß, wer Dr. S ist, aber es wird gemunkelt, dass er vormals ein hohes Tier in der Politik war.

Dr. S erbaute die Villa Berg außerhalb von Saxopolis und lud damals ein paar Superhelden ein, um die Liga zu gründen.

Er stellte die Villa als Hauptquartier zur Verfügung und versorgt die Liga mit Informationen.

Er kommuniziert mit der Liga über einen großen Bildschirm, wobei man immer nur einen Zigarre rauchenden Schatten sieht, da Dr. S unerkannt bleiben möchte.

Der Bürgermeister und auch der Polizeipräsident haben die Möglichkeit mittels eines Bildtelefons direkt mit der Liga in Kontakt zu treten.

Die Villa ist im Stil einer großen mittelalterlichen Feste aufgebaut und steht direkt auf einem Berg. Sie hat genug Raum, um alle Mitglieder der Liga und ihre Ausrüstung zu beherbergen.

Um die Villa herum sind versteckte Flugabwehrgeschütze und Panzerfallen aufgestellt. Außerdem gibt es keine Straße dorthin, aber es wird gemunkelt, dass es ein Höhlensystem gibt, durch das man direkt bis zur Villa fahren kann.

Einer der wichtigsten Räume der Villa ist der Rittersaal, in dem die Besprechungen stattfinden und auch Dr. S seinen Bildschirm stehen hat.

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Die Liga ist die klassische Superheldengruppe, der die Spieler beitreten können.

In einer Intrigenkampagne gibt es allerdings schwarze Schafe innerhalb der Gruppe: Helden, die gar keine sind, sondern für Dr. Diavolo arbeiten.

Auch das wahre Gesicht von Dr. S. ist ein Rätsel und manchmal kann es den Anschein haben, dass er auf der falschen Seite steht...

Im folgenden sind ein paar Mitglieder der Liga aufgeführt.

Sie sind nach den im SuperMURKS erwähnten Regeln gebaut und können auch als Spielercharaktere genutzt werden.

Die aufgelisteten Werte enthalten nur die Boni durch den Charakterbau. Boni die höhere Ränge in Attributsfertigkeiten, durch Gimmicks etc. sind nicht mit aufgelistet.

So haben die Spieler die Möglichkeit nachvollziehen zu können, wo welcher Bonus herkommt.

**DER FELS**

*Es war ein gemütlicher Abend. Willi hat bis zur Ladenschließung in einem Biergarten gesessen und mit zwei Freunden Skat gespielt. Er ging gemütlich durch die Straßen und genoß die sommerliche Nachtluft.*

*Die Zikaden saßen im Gras am Straßenrand und sangen ihr Lied, als die Idylle von einem Schrei einer Frau durchbrochen wurde.*

*Willi rannte sofort los, dem Schrei entgegen. Als er um eine Ecke bog sah er zwei rauhe Typen, die eine Frau überfielen – und sie wollten anscheinend nicht nur Geld.*

*„Ihr da! Laßt sie in Ruhe!“ rief er heroisch die Gasse runter. Er spürte, wie ihn ein kräftiger Schlag in den Nacken traf – sie waren wohl zu dritt.*

*„Verdammt!“ ächzte er. „Dies... war... eiN... FEHLER!!!“*

*Ein riesiger Fels erhob sich von der Stelle, wo Willi zu Boden gegangen ist.*

Der Fels alias Willi Büttner, war einst ein normaler Mensch. Willi Büttner arbeitet bei der Kanalreinigung von Saxopolis, trainiert regelmäßig in einer Boxschule und widmet sich in seiner Freizeit der Bildhauerei.

Er hat sich las Künstler sogar schon einen Namen gemacht und zwei kleinere Ausstellungen gehabt.

Willi führt eigentlich ein normales Leben, wenn da nicht dieser Unfall gewesen wäre:

Vor ein paar Jahren war Willi in einem Abwasserrohr in der Nähe einer Chemiefabrik tätig, als sich eine Katastrophe ereignete.

Eine Gruppe von radikalen Umweltschützern sprengten ein paar von den Chemiekalientanks.

Der Inhalt floß zusammen und flutete das Rohr, in dem Willi arbeitete. Er wurde hinfortgespült und man hat ihn in der nächsten Kläranlage rausgeholt.

Zunächst dachte man, er wäre tot, da er am ganzen Körper verätzt war, doch den Ärzten gelang es ihn zu retten.

Nach drei Monaten Krankenhausaufenthalt wurde er aus dem Krankenhaus entlassen und galt als geheilt. Allerdings hatte Willi sich verändert.

Jedesmal, wenn er in einer Streß-Situation gerät, z.B. angegriffen wird, sich extrem aufregt oder einen Alptraum hat, verwandelt er sich in den Fels. In dieser Gestalt lehrt er der Unterwelt das Fürchten und es scheint so, als ob er immer am richtigen Platz zur richtigen Zeit wäre, um die Schwachen zu schützen.

Willi ist gute 1,90 m groß und kurzes, blondes Haar. Er hat einen muskulösen Körperbau und strahlendblaue Augen.

Als Fels ist er ganze 2,50 m groß. Er verwandelt sich in einen Menschen aus dunklem, scharfkantigem Granit, dessen Augen blaue leuchten.

**DER FELS**

(Held)

<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	3 (+1)
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	2
Intelligenz	2
Ausstrahlung	2
Glück	2

<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Fahrzeuge	2
Künstler	2
Nahkämpfer	3 (+1)
Sportler	2
Superkräfte	3
Techniker	2
Überleben	2
Wahrnehmung	2

<b>SPEZIALISIERUNG</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Boxen	3 (+1)
Gewichtheben	3
Abwasserkanäle	2
Bagger	2
Einschüchtern	1
Bildhauen	1 (+1)

**GEBURTSGIMMICK**  
Groß

**SUPERGIMMICKS**  
Superkräfte

Superrüstung  
Superzäh

**VORSCHLÄGE FÜR WEITERE SUPERGIMMICKS**

Selbstheilung  
Superstür

**SUPERSCHWÄCHE**

Nur unter Stress

**DER GEIST**

Die Luft war von Zigarrenrauch geschwängert, als der Fette Lou sich mit dem Schlaunen Toni im Hinterzimmer des Pjotr casinos traf. Jeder hatte sein übliche Leibgarde von fünf guten Männern dabei.

„Schön dich wieder zu treffen, Toni,“ begann Lou. „Wie ich hörte, hattest Du ein Problem mit einem, der zuviel wußte. Ist die Sache erledigt?“

Toni legte seinen Aktenkoffer auf den Tisch. „War nicht der Rede wert. Ich habe ihn persönlich ins Jenseits befördert. Seine Schreie waren Musik in meinen Ohren. Kommen wir zu dem Geschäftlichen.“

„Sicher. Ich wollte gerade darauf zu sprechen kommen, das sich meine Mädchen ständig über Deine Zwischenhändler beschwerten. Sie würden das Geschäft kaputt machen.“

Niemand von den Anwesenden merkte, dass sie nicht alleine waren. Nur einer der Leibwächter bemerkte einen kalten Luftzug, obwohl die Türen verschlossen waren.

Später hieß es, dass man nur noch Schüsse und Schreie gehört hat. Die Polizei fand nur noch verstümmelte Leichen, die definitiv nicht durch Schußverletzungen gestorben sind. Da man aber keine Spuren fand, stellte man es in der Öffentlichkeit als eine Auseinandersetzung zwischen Mafiabossen dar.

Das Leben von Karl Müller hätte so schön sein können. Er hatte einen gut bezahlten Job in einer Anwaltskanzlei, eine hübsche Frau, zwei gut erzogene Kinder und ein Haus am Stadtrand.

Er hatte einen geregelten Tagesablauf, seine Hobbys, seine Freunde und eine gute Chance als Juniorpartner in der Kanzlei einzusteigen.

Doch es kam alles anders. Durch seinen Beruf ist er mit Toni Patelli, als Drogenboss auch als „Schlauer Toni“ bekannt, in Kontakt gekommen und leider zu viel mitbekommen.

Schlauer Toni hat ihn persönlich gefoltert, um herauszubekommen, was Müller weiß und als er es gesagt hat, hat Toni ihn persönlich zu Tode geprügelt.

Aber Karl Müller kam zurück – als Geist. Und er schwor Rache. Rache gegenüber dem Schlaunen Toni, Rache gegenüber dem organisierten Verbrechen.

Der Geist ist immer nur als leuchtendes etwas in humanoider Gestalt zu sehen. Wenn er gerade nichts wichtigeres zu tun hat, ist er bei seinem alten zu Hause und beobachtet seine Frau und seine Kinder, wie sie heranwachsen.

**DER GEIST**

(Held)

ATTRIBUTFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	3 (+1)
Intelligenz	2
Ausstrahlung	2
Glück	2

TALENTFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Fahrzeuge	2
Fernkämpfer	3
Soziale Interaktion	2
Sportler	2
Superkräfte	3 (+1)
Überleben	2
Wahrnehmung	2
Wissen	2

SPEZIALISIERUNG	STUFE (BONUS)
Psychokinese	3 (+1)
Durch die Wand gehen	3
Spuken	2 (+1)
Einschüchtern	2
Geschichte	1
Schleichen	1

**GEBURTSGIMMICK**

Dunkelsicht

**SUPERGIMMICKS**

Durch die Wand gehen  
Psychokinese  
Unsichtbar

**VORSCHLÄGE FÜR WEITERE SUPERGIMMICKS**

Aura  
Telepath

**SUPERSCHWÄCHE**

Unmenschliches Äußeres

**DER GNOM**

Hermann von Konradius las ein Fax, während er an seiner Zigarre genüßlich herum kaute. Erst als sein Assistent Paul Stankowiak sich räusperte schaute er kurz auf und las dann das Fax zu Ende.

„Wir haben also 100 Tonnen gefährlichen Giftmüll in unserer Anlage? Ist das richtig? Und die Entsorgung würde mehrere Millionen kosten?“ brummelt er leise zu seinem gegenüber ohne ihn anzusehen.

„Ja Chef. Zum Glück hat davon noch niemand etwas mitbekommen. Was schlagen sie vor, was wir damit tun sollen?“ Stankowiak wirkte sichtlich etwas nervös.

„Letztes mal haben wir das ganze doch in einen See gekippt. Steht uns die Option nicht mehr offen?“

„Leider nicht. Die umliegenden Seen werden jetzt genauer kontrolliert, seit eines unserer – zum Glück ungekennzeichneten – Fässer aufgetaucht ist.“

Von Konradius schaute auf die Landkarte der Stadt und der Umgebung und überlegte kurz. Er nahm einen Zeigestock und deutete direkt auf eine freie Fläche. „Was ist denn hiermit? Da ist doch noch nichts, oder?“

„Dort befinden sich die Slums von Saxopolis. Wenn wird das Zeug dort hinkippen werden tausende Menschen erkranken und vielleicht sogar sterben.“

Von Konradius macht einen überraschten Gesichtsausdruck. „Sie meinen also, dass wir dann zwei Probleme auf einmal beseitigen können? Unseren Müll und den Müll der Gesellschaft? Super! Veranlassen sie alles weitere!“

„Aber Chef, da leben Menschen.“

„Sie meinen wohl Menschlicher Abfall. Sie wissen, was sie zu tun haben. Und nun lassen sie mich in Ruhe!“

Als Stankowiak das Büro verlassen hatte, schaltete von Konradius seinen Computer an und überlegte, wie er seine Gewinne noch steigern könnte, als er plötzlich bemerkte, dass er nicht mehr alleine im Büro war.

Ein kleinwüchsiger in übertrieben buntem Kostüm saß auf dem Besprechungstisch und sah von Konradius an.

„Wer sind sie? Was wollen sie? Wie sind sie hier herein gekommen?“

Mit einer schnarrende Stimme erwiderte der Kleinwüchsige: „Man nennt mich den Gnom und ich bin hier, damit Du das ernstest, was Du gesät hast.“

„Verschwinden Sie, oder ich werde den Sicherheitsdienst rufen!“

Der Gnom sprang vom Tisch und kam zum Schreibtisch rüber. „Der Sicherheitsdienst wird nicht nötig sein. Ich gehe freiwillig, wenn ich mit Dir fertig bin.“

Er kam immer näher und schaute von Konradius tief in die Augen, der plötzlich am ganzen Körper Schmerzen hatte. „Was tun sie? Lassen Sie mich in Ruhe! Hilfe!“

„Deine Machenschaften werden noch diesen Tag auffliegen und Du wirst über Nacht alles verlieren, was Du hast. Es wird kein Monat vergehen und Du wirst im Slum leben. Spüre den Fluch des Gnom!“

Im selben Moment verschwand der Gnom und von Konradius dachte er hätte geträumt. Auch die Schmerzen waren verschwunden.

Das Telefon klingelte und er ging ran. „Was gibt's?“ schnauzte er in den Hörer.

Am anderen Ende der Leitung erklang die liebreizende Stimme seiner Sekretärin: „Hier sind zwei Herren von der

Umweltschutzbehörde. Darf ich sie durchlassen?“

Im selben Moment sah von Konradius aus seinem Fenster. Was er sah gefiel ihm gar nicht, denn seine Fabrik stand in Flammen.

Der Gnom alias Paul McKenna ist der Sohn eines schottischen Einwanderers. Seine Eltern starben früh, so dass er als Waise aufwuchs.

Nach dem Waisenhaus wurde er Buchhalter in einer mittelständischen Schlosserei, doch die Schlosserei mußte bald schließen, weil durch Bestechungsgelder das Grundstück einem Multikonzern zugesprochen worden ist. Als er versuchte dies aufzuklären, geriet er ins Kreuzfeuer der Politik und mußte wegen Betrug zwei Jahre im Gefängnis sitzen.

Nach dem Gefängnisaufenthalt hat er dann eine Anstellung als Buchhalter in einer Matratzenfabrik bekommen, die einem Mithäftling gehört.

An seinem 21 Geburtstag erhielt er dann eine Nachricht, dass seine Tante in Schottland verstorben sei, von der er bisher nichts wußte. Er reiste nach Schottland, um das Erbe anzutreten, wurde aber enttäuscht, da seine Tante nichts besaß außer eine alte, aber Wertlose Briefmarkensammlung und einen schmucklosen Ring.

Doch der Ring war mehr, als er zu sein schien. Er war ein magisches Artefakt, welches von den alten Elfen Avalons geschmiedet worden ist und indem die Essenz des stattlichen Volkes eingewebt worden ist.

Immer wenn Peter den Ring aufsetzt, wird er zum Gnom.

Der Gnom hat der Korruption den Krieg erklärt. Er sucht wichtige Leute heim, die ihre Macht mißbrauchen und bestraft sie.

Der Gnom trägt ein übertriebenes, knallrotes Rüschenhemd und eine blaue Pumphose, dazu giftgrüne Stiefel, die bis zu seinen Knien geht. Das ganze wird durch einen großen, lilafarbenen Schlapphut abgerundet, der mit einer großen buschigen Feder verziert ist.

### **DER GNOM**

(Held)

<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	2
Intelligenz	2
Ausstrahlung	2 (+1)
Glück	3

<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Fernkämpfer	2
Nahkämpfer	2
Soziale Interaktion	3
Sportler	2
Superkräfte	3
Techniker	2

Überleben	2 (+1)
Wahrnehmung	2
<b>SPEZIALISIERUNG</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Blick der Schmerzen	3
Verstecken	3
Verspotten	2 (+2)
Die Stimme	2
Erschrecken	1
Teleportieren	1 (+1)
<b>GEBURTSGIMMICK</b>	
Klein	
<b>SUPERGIMMICKS</b>	
Fluch	
Die Kraft der Stimme	
Teleporter	
<b>VORSCHLÄGE FÜR WEITERE SUPERGIMMICKS</b>	
Illusionist	
Betäubung (mit dem Blick der Schmerzen)	
<b>SUPERISCHWÄECHE</b>	
Besonderer Gegenstand	

### **DIE PEITSCHENLADY**

Es war bereits kurz nach Mitternacht, als drei makierte Gestalten über das Dach des Museums schlichen. Ein vierter hatte bereits die Alarmanlage ausgeschaltet.

Schnell war ein Loch in das Glasdach geschnitten und zwei seilten sich herab, während der dritte Wache hielt. Doch er bemerkte den Schatten nicht, der hinter ihm auftauchte.

Die beiden Einbrecher schlichen Zielstrebig zu ihrem Objekt der Begierde: Die Krone des letzten Wettiners. Sie war gut hinter Panzerglas gesichert und mehrere Lichtschranken hielt lautlos Wache.

Einer der Beiden holte einen Spiegel hervor und unterbrach so die Lichtschranke, während sein Kollege schnell durch die Lücke hindurch huschte.

Niemand von den beiden bemerkte, wie ein Schatten durch das Loch im Dach hindurchsprang und lautlos auf dem Boden landete.

„Möchte jemand mit mir Tanzen?“ flüsterte die Gestalt verführerisch, gerade so laut, dass die Beiden es hören konnten. Sie drehten sich um und sahen eine Maskierte Frau mit einem hinreißenden Körper.

Der erste starrte sie nur mit offenem Mund an und bekam prompt eine Peitsche ins Gesicht geknallt. Er sank bewusstlos zu Boden.

Sein Partner zog seine Pistole, nur um mit einem Peitschenhieb gefesselt zu werden.

Am nächsten Morgen fand der Wachmann vier gut verschnürte und geknebelte Personen vor der Krone sitzen.

Kim Lee, auch als die Peitschenlady bekannt, hat schon so manchem Verbrecher das fürchten gelehrt.

Die Familie von Kim Lee ist durch einen Pakt mit den alten Göttern Chinas dazu verpflichtet gutes zu tun. Eines Tages kommt der Tag, an dem auch sie diese Bürde an ihr erstgeborenes Kind weitergibt, so dass sie von dieser Bürde befreit ist. Sie selbst wurde an ihrem zwanzigstem Geburtstag von ihrem Vater Lang Lee auserkoren, der in seiner Heimat als „Der Mönch mit der Peitsche“ Gerechtigkeit gebracht hat. Inzwischen ist ihr Vater ebenfalls nach Saxopolis, um in der Nähe seiner Tochter zu sein. Er lebt in einem Seniorenheim und Kim besucht ihn regelmäßig, da er für sie ein Quell der Weisheit ist.

Die Peitschenlady liebt es ihre Gegner mit ihrem Sex Appeal zu verwirren, bevor sie sie unschädlich macht – und sie hat eine Menge davon.

Während Kim Lee in einem kleinen China Imbiss arbeitet, der direkt im Bankenviertel von Saxopolis liegt, ist die Peitschenlady durch ihre Hellseherischen Fertigkeiten immer dort anzutreffen, wo gerade ein größerer Coup durchgeführt wird.

Die Lady trägt eine knapp unter dem Po abgeschnittene Bluejeans. Ihren Busen bedeckt sie lediglich durch ein rotes Tuch, was unter ihren Brüsten zusammengeknötet ist.

Ihre kniehohen Cowboystiefel haben schon so manch unglückliches Ziel gefunden. Um das Gesamtbild abzurunden trägt sie einen Cowboyhut aus Stroh, während sie ihr Gesicht lediglich mit einer schwarzen Augenmaske verbirgt.

### **DIE PEITSCHENLADY**

(Held)

<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	3
Willenskraft	2
Intelligenz	2
Ausstrahlung	2 (+1)
Glück	2

<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Künstler	2
Nahkämpfer	3
Soziale Interaktion	2
Sportler	2 (+1)
Superkräfte	2
Überleben	2
Wahrnehmung	2
Wissen	2

<b>SPEZIALISIERUNG</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Peitsche	3 (+1)
Sex Appeal	3
Initiative	2
Springen	2 (+1)
Hellsehen	1

Verstecken	1
<b>GEBURTIGIMMICK</b>	
Attraktiv	
<b>SUPERGIMMICKS</b>	
Hellscherin	
Supersportlerin	
Superwaffe (Peitsche)	
<b>VORSCHLAEGE FUER WEITERE SUPERGIMMICKS</b>	
Superschnell	
Supercharisma	
<b>SUPERSCHWAEICHE</b>	
Verpflichtet	

### PROFESSOR FANTASTISCH

Der Raum roch muffig und fahles Licht drang durch das kleine Oberlicht in die Unterkunft von Hermann Siemens. Es musste wohl schon drei Tage her sein, als ihn die Kidnapper aus seinem Wagen gezerrt haben, um ihn hier unterzubringen.

Der Raum enthielt neben einer alten Matratze noch einen Eimer für... Ein Eimer eben.

Siemens hoffte, dass sein Sohn die Lösegeldforderung eingehen würde. Geld hatte er wenigstens genug. Und wenn er hier jemals raus kommen würden, würde er alles daran setzen, dass diese Schweine ebenfalls in einer Menschenunwürdigen Zelle untergebracht werden würden.

Im Nebenraum saßen vier Handlanger von Dr. Diavolo und spielten Karten. Ihre Aufgabe war es Siemens zu bewachen und ihn mit Essen zu versorgen.

Das Spiel wurde Gestört, als Willi, einer der Wachen, die vor dem Gebäude sich per Funk meldete. „Jungs! Besuch! Da kommt so ein Typ mit einem seltsamen Motorrad angebraust. Was ist das denn? Soll das eine Waffe sssssaaaaaAAAAAARRRRRRGH!“

Die vier sprangen auf und zogen ihre Waffen. Im selben Moment rauschte das Motorrad durch die Wand. Eine Gestalt in weißem Motorradkombi stieg von dem Gefährt und hielt dabei eine große, seltsam aussehende Waffe in der Hand, die aussah, als wäre sie hastig aus Schrott zusammengebastelt. Elektrische Funken tanzten auf ihr herum.

Ein elektronisch verzerrte Stimme schnarrte aus dem schwarzen Helm. „Lasst ihn frei und ergebt euch. Ansonsten werdet ihr lernen was Professor Fantastisch mit Euch machen kann!“

Professor Fantastisch alias Phillip Siemens ist Sohn von Hermann Siemens, einem reichen Unternehmer aus der Technikbranche.

Schon als Kind befaßte er sich mit Elektrotechnik und machte kleinere Erfindungen.

Zu seinem achtzehnten Geburtstag baute er ein eigenes Motorrad, welches er seinem Vater stolz zeigen wollte. Doch es kam anders.

Am Abend vor der großen Feier wurde sein Vater von den Schärgen von Dr. Diavolo verschleppt, um ein Lösegeld zu erpressen.

Phillip war darüber so erzürnt, dass er sich in seine Werkstatt zurückzog und anfang etwas zu entwickeln.

Er benötigte drei Tage, um sein Motorrad noch weiter aufzumöbeln und um einen Blitzschlaggenerator zu bauen. Das Ergebnis war zwar nicht schön, aber es funktionierte.

Er fand sehr schnell das Versteck, wo sein Vater gefangengehalten wurde und befreite ihn, allerdings ohne ihm zu sagen, dass er in Wirklichkeit sein Sohn ist.

Seitdem ist er als Professor Fantastisch unterwegs und probiert ab und an seine Erfindungen an dem Abschaum der Gesellschaft aus.

Phillip lebt in der Welt des Geldes und bewegt sich als Sohn eines Großindustriellen in der Creme de la Creme der Gesellschaft und läßt kein Amusement aus. Sein Ziel ist es Dr. Diavolo ausfindig zu machen und ihn zu enttarnen.

Professor Fantastisch trägt eine weiße Motorradkombi mit weißen Stiefeln und weißen Handschuhen. An der Seite des Anzuges befindet sich jeweils ein roter Streifen. Dazu trägt er einen schwarzen Motorradhelm, auf dem ein weißes F gemalt ist.

Seine Stimme wird durch den Helm elektronisch verzerrt, so dass ihn niemand anhand der Stimme erkennen kann

Sein Markenzeichen ist sein Blitzschlaggenerator. Aus stilistischen Gründen hat der Professor darauf verzichtet ihn zu verkleiden. Elektrische Entladungen zucken über die gesamte Waffe und es ist ständig ein helles Summen ist zu hören.

Einer der großen Schwächen von Professor Fantastisch sind Elektromagneten. Warum auch immer, aber wenn ein starker Elektromagnet in der Nähe ist, versagen seine Erfindungen und er bekommt solche Kopfschmerzen, dass er sich auf nichts technisches konzentrieren kann.

<b>PROFESSOR FANTASTISCH</b>	
(Held)	
<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	2
Intelligenz	3
Ausstrahlung	2
Glück	2 (+1)
<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>

Fahrzeuge	2
Fernkämpfer	3
Soziale Interaktion	2
Superkräfte	2
Techniker	3 (+1)
Überleben	2
Wahrnehmung	2
Wissen	2
<b>SPEZIALISIERUNG STUFF (BONUS)</b>	
Blitzschlaggenerator	3 (+1)
Computer	3
Motorräder	2
Basteln	2 (+1)
Schlösser Knacken	1
Glücksspiel	1
<b>GEBURTSGIMMICK</b>	
Linguist	
<b>SUPERGIMMICKS</b>	
Reicher Technikfreak	
Supertechniker	
Stromschlag	
<b>VORSCHLÄGE FÜR WEITERE SUPERGIMMICKS</b>	
Übermenschliche Intelligenz	
Übermenschliche Immunität (Elektrizität & Plasma)	
<b>SUPERICHWAECHE</b>	
Materialanfälligkeit (Starke Elektromagneten)	
<b>SOMTIGES</b>	
Professor Fantastisch hat besondere Gegenstände, die ihm über seine Gimmicks Boni geben:	
<u>Fantastomobil:</u> Sein Motorrad, Erhält bei Benutzung einen Bonus in Höhe seiner Ränge in Superkräfte (durch „Reicher Technikfreak“);	
<u>Blitzschlaggenerator:</u> Sein Waffe; verursacht +1 Schaden (durch Techniker-Rang-3-Gimmick „Ausgefeilte Technik“), bei Benutzung Bonus in Höhe von „Superkräfte“ (durch „Reicher Technikfreak“)	
<u>Schlossknacker:</u> Ein Multifunktionsdieterich, der alle Schlösser knacken kann, erhält +1 Bonus (durch Techniker-Rang-3-Gimmick „Ausgefeilte Technik“), zusätzlich einen Bonus in Höhe der Ränge in Superkräfte, wenn er elektronische Schlösser öffnet (durch „Supertechniker“)	

## TECHNOMANCER

Alle Größen des Films hatten sich versammelt. Regisseure, Filmdivas, Produzenten, Actionhelden. Jeder der dazu gehörte war da. Die Presse lauerte an jeder Ecke, um ein exklusives Foto zu schießen. Die Premiere von Leni Reiffs neuen Film war ein voller Erfolg und sie sonnte sich in Ihrem Erfolg.

Mitten in den Feierlichkeiten stürmten plötzlich mehrere Leute in schwarzer Kleidung und Skimasken den Raum. Der Anführer der Gruppe feuerte mit einer seinem Sturmgewehr eine Salve in die Luft und rief: „Alles auf den Boden und kein Mucks! Ab sofort übernimmt Dr. Bavaria die Filmindustrie dieser Stadt! Wer sich widersetzt, wird im nächsten Film die Leiche spielen!“

Leni nutzte die Panik und als niemand hinsah verflüssigte sie sich und floß in einen Lüftungsschacht, der in Bodenhöhe angebracht war.

Es dauerte keine fünf Minuten, als eine gesichtslose Frau aus Quecksilber mit einem lauten Klirren durch die Fensterscheibe schoß und die Aufmerksamkeit auf sie zog.

Eines konnte Leni Reiff schon immer gut: Sich in Szene setzen. Dies hat ihr die Fähigkeiten gegeben, die sie benötigte, um ganz groß im Filmgeschäft aufzusteigen.

Sie ist die bekannteste Schauspielerinnen von Saxopolis und ein heiß begehrtter Gast auf Wohltätigkeitsveranstaltungen.

Leni führte das normale Leben einer Filmdiva, bis bei einem Dreh ein Unfall geschah.

Für den Abenteuerfilm „Verloren im Land des Feuers“ wurden die Dreharbeiten direkt an einem Vulkankrater gedreht. Aus stilistischen Gründen wählte man einen Vulkan, der zwar nicht mehr aktiv, aber noch nicht ganz erloschen war.

Bei den Dreharbeiten dann geschah das Unglück: ein kleinerer Erdstoß warf Leni aus dem Gleichgewicht und sie stürzte in den Krater.

Zum Glück landete sie auf einen kleinen Vorsprung, der zehn Meter unter ihr war und an dem eine kleine Höhle endete. Ein weitere Erdstoß jedoch warf Leni in die Höhle, die steil abschüssig ging.

Leni verlor während der Rutschpartie das Bewußtsein und landete in einen See aus Quecksilber. Aber anstatt an dem giftigen Quecksilber zu sterben, verband sie sich mit dem flüssigen Metall und nahm einige Eigenschaften von ihm an.

In der Zwischenzeit war ein Rettungsteam in die Höhle gekommen und holte Leni raus.

Nach und nach bemerkte Leni, dass sie anders geworden ist. Sie konnte ihren Körper verflüssigen und das Aussehen von Quecksilber annehmen und in dieser Gestalt jede Form annehmen, die ihr einfiel.

Aber sie hatte noch mehr Kräfte. Sie konnte plötzlich fliegen und Feuer aus ihren Armen verschießen.

Leni sah darin eine weitere Möglichkeit sich in Szene zu setzen. Sie setzt seitdem diese Fähigkeiten ein, um Ruhm zu ernten und als die Retterin von Saxopolis darzustehen.

Leute, die nicht Fan von Leni waren, konnten dann wenigstens Fan von Technomancer sein, oder?

**TECHNOMANCER**  
(Held)

<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	2 (+1)
Willenskraft	2
Intelligenz	2
Ausstrahlung	3
Glück	2

  

<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Fernkämpfer	3
Künstler	3
Nahkämpfer	2
Soziale Interaktion	2 (+1)
Sportler	2
Superkräfte	2
Wahrnehmung	2
Wissen	2

  

<b>SPEZIALISIERUNG</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Flammenschlag	3
Schauspielern	3 (+1)
Fliegen	2
Suchen	1
Flirten	1 (+1)
Bluffen	1

  

**GEBURTIGIMMICK**  
Legendäre Talentfertigkeit (Künstler)

**SUPERGIMMICKS**  
Amorph  
Gut ausgerüstet  
Fliegen

**VORSCHLÄGE FÜR WEITERE SUPERGIMMICKS**  
Gestaltwandler  
Feuriger Angriff (für Flammenschlag)

**SUPERSCHEITEL**  
Unnatürliche Aura (Katzen werden Aggressiv)

Aus den Gräbern erhoben sich die Toten – egal ob sie schon komplett skelettiert waren oder ob die Verwesung gerade im vollen Gange ist.

Uthan ist der Hohepriester des Buragh, einer uralten Gottheit einer längst vergessenen Religion.

Buragh steht für das körperliche Leben nach dem Tod.

Konrad Schmidt, ein Antiquariatsbesitzer, fand in einer Sammlung ein uraltes Buch von Buragh. Als er es gelesen hatte, hat ihn der Geist Buraghs soweit korrumpiert, dass er zu Uthan wurde.

Sein Ziel ist es die ganze Welt in Untote zu verwandeln, die dann seinem Gott dienen.

## **UTHAN, HOHEPRIESTER VON BURAGH**

(Hauptdarsteller)

<b>ATTRIBUTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	3 (+1)
Willenskraft	4 (+4)
Intelligenz	3 (+1)
Ausstrahlung	2
Glück	2

<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Fernkämpfer	4
Soziale Interaktion	3
Sportler	2
Superkräfte	5 (+1)
Überleben	3
Wahrnehmung	2
Wissen	3

<b>SPEZIALISIERUNG</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Buraghische Theologie	5
Untote Erwecken	4
Verhandeln	3
Einbalsamieren	4
Alte Bücher	3
Teleportieren	4
Lebensentzug	4

<b>KAMPF</b>	
Lebensentzug	4w+5 (+5 Schaden)
Verteidigung	4w+5
Initiative	4w
Wunden	24
Rüstung	0
Glückswürfel	2

### **UNTOTE ERWECKEN**

Als Aktion kann Uthan so viele Leichen erwecken, wie er Stufen in „Untote Erwecken“ besitzt. Er kann dies so häufig pro Akt machen, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

### **LEBENSENTZUG**

Mit diesem Angriff kann Uthan über Entfernung die Lebenskraft aus seinem Gegner aussaugen. Bei einem erfolgreiche Angriff kann man sehen, wie rote Energieströme von dem Opfer zu Uthan gesaugt werden. Uthan heilt dabei so viele Wunden, wie er mit diesem Angriff verursacht hat.

### **TELEPORTIEREN**

Uthan ist in der Lage sich als Aktion zu einem beliebigen Punkt zu teleportieren. Er verschwindet dabei in einer Ruachwolke. Am Zielort erscheint er dann in einer Ruachwolke.

## **SUPERSCHURKEN**

Wie in jeder Metropole schläft das Verbrechen in Saxopolis nicht.

Es gibt jede Art von erdenkliche Kriminelle: Mörder, Gangmitglieder, Mafiaschärgen, Korrupte Beamten, Einbrecher, Diebe etc.

Mit denen hätten die Superhelden schon genug zu tun, aber ab und an taucht jemand in Erscheinung, der ungeteilte Aufmerksamkeit erfordert. Ein Superschurke.

Einige Superschurken sind im folgenden aufgelistet, aber es gibt mehr. Viel mehr.

## **UTHAN HOHEPRIESTER DES BURAGH**

Dichter Bodennebel bedeckte den alten Friedhof. Der Vollmond schien direkt auf die alte Kirche und man hörte ein Käuzchen rufen. Ein Gestalt schlich über den Friedhof. Sie trug einen schwarzen Mantel. Der Stehkragen war höher als sein Kopf und seine Finger waren skelettartig dünn.

Als Maske trug er einen Totenschädel und seine Augen leuchteten rot in der Dunkelheit.

„Kommt!“ befahl er mit einer tiefen Basstimme. „Werdet meine Diener und herrscht mit mir!“

Die Zielzahl beträgt die Anzahl in Metern zusätzlich +5, wenn der Zielpunkt nicht sichtbar ist. Gewürfelt wird mit <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Teleportieren)>>.

**DIE SCHWACHE**

Uthan ist von dem Buch seines Gottes abhängig. Sollte er es nicht in seiner Hand haben, so verliert er sämtliche Kräfte. Allerdings versucht das Buch einen neuen Priester zu rekrutieren (5w+8, Widerstand mit Willenskraft). Will es jemand zerstören, so teleportiert es sich einfach weg.

**UTHANS SCHAERGEN; SKELETTE**

(Statisten)  
Gagewert 2

**UNTOT**

Immun gegen Gifte, Krankheiten und Lebensentziehende Effekte, müssen nicht würfeln, um sich tot zu stellen.

**SCHNELL**

4w+4 auf Initiative

**DUERR**

4w+4 auf Verstecken

**UTHANS SCHAERGEN; ZOMBIES**

(Statisten)  
Gagewert 2

**UNTOT**

Immun gegen Gifte, Krankheiten und Lebensentziehende Effekte, müssen nicht würfeln, um sich tot zu stellen.

**LANGSAM**

1w-3 auf Initiative (mindestens 1)

**EKELHAFT**

Zombies stinken nach Verwesung. Jeder der sich mit ihnen im Kampf befindet verliert durch den Würgereiz 4 Punkte von seiner Initiative. Andere Untote und Priester von Buragh sind gegen diesen Effekt immun.

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Uthan operiert selten öffentlich, sondern im Geheimen. Er vergiftet z.B. das Trinkwasser eines Stadtbezirks, so dass alle, die davon trinken früher oder später in Zombies verwandelt werden.

Er kann auch hohe Persönlichkeiten entführen, sie in Untote Sklaven verwandeln und wieder in die Freiheit entlassen, so dass sie langsam die Stadt kontrollieren.

Uthan selbst wird nur dann kämpfen, wenn er sich im Vorteil sieht. Ansonsten benutzt er seine Teleporterkräfte, um zu fliehen.



Furcht... Furcht vor dem Tod?... Ich bin tot... Wieso denke ich?... Zorn.... Ich lebe... Zorn!.... Wut und Zorn!.... Rache!.... Menschen taten dies!.... Bin ich Mensch?... Nein!... Sonst wäre ich tot!... Menschen töten mich!.... Zorn! Wut! Hass!.... Menschen wollen töten! Ich töten Menschen!.... Wut! Hass! Zorn! Töten! Alle!.... Menschen sollen Angst vor Tod haben!

Ein langer Schrei des Zorns war vom Sumpf zu hören und eine große, massige Gestalt stand aus dem Schlamm auf. Er war zurück. Stärker als zuvor. Und er wird sich an denen Rächen, die ihm dies angetan haben.

1135 n. Chr: In einem kleinen Dorf an einem Sumpf wurde ein Landstreicher in den Sumpf geworfen, weil er einen Schwein gestohlen hatte. Der Mann wurde vom Sumpf verschluckt und er wurde schnell vergessen.

Heute: Das Dorf existiert nicht mehr. Heute steht dort eines der Industriegebiete von Saxopolis. Aber den Sumpf gibt es noch – und er hat noch nicht alle Leichen wieder freigegeben. Auch die Leiche des namenlosen Landstreichers nicht. Sie wurde durch das Sumpfwasser konserviert und liegt im Morast. Dann geschah, was geschehen musste. Ein Chemiekonzern leitete seine Abwasser in den Sumpf und es kam zu einer Chemischen Reaktion. Die Moorleiche des Landstreichers veränderte sich und schon bald begann er wieder zu leben. Und er schwor Rache. Rache gegenüber der gesamten Menschheit. Keiner sollte Überleben.

Barlock ist ein drei Meter großer Mensch, der eine weiße, pergamentartige Haut besitzt. Seine Kleidung hängt noch in Fetzen von ihm herab.

Barlock zerstört alles, was ihm in den Weg kommt und verbreitet Angst und Chaos.

**BARLOCK**

(Hauptdarsteller)

ATTRIBUTFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Muskelkraft	5 (+5)
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	1 (-1)
Intelligenz	1 (-1)
Ausstrahlung	3 (+1)
Glück	3 (+1)

TALENTFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Nahkämpfer	4 (+2)
Superkräfte	5
Sportler	4 (+1)
Überleben	3

SPEZIALISIERUNG	STUFE (BONUS)
Gewicht heben	5
Sinnlos auf sein Opfer einschlagen	5
Sehen	2
Verstecken	-3
Einschüchtern	10

KAMPF	
Prügeln	5w+5 (+20 Schaden)
Verteidigung	5w+4
Initiative	5w+4
Wunden	35
Rüstung	15
Glückswürfel	3

**GROSS**

Barlock erhält seine

**SUPERRÜSTUNG**

Die Ränge in Superkräfte x3 geben Barlock einen Rüstungsschutz.

**SUPERZÄHIGKEIT**

Die Ränge in Superkräfte x3 geben Barlock einen Bonus auf seinen Wundenpuffer

**SUPERAGGRESSIV**

Barlock darf zwei zusätzliche Würfel würfeln und insgesamt drei Würfel behalten, wenn er jemanden einschüchtern will.

**SUPERGENERATION**

Barlock regeneriert pro Runde so viele Wunden, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

**DIE SCHWACHE**

Barlock hat panische Angst vor Feuer. Er wird selbst vor einem Feuerzeug weglaufen. Angriffe mit Feuer durchdringen seine Rüstung.

Sobald er erfolgreich mit Feuer angegriffen wurde sinkt seine maximale Wundenzahl für eine Runde um 15 Punkte. Sollte er brennen, so bleibt der verminderte Wundenpuffer bis er sich gelöscht hat.

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Barlock ist einfach nur stumpfsinnig. Er taucht einfach auf und bringt Tod und Zerstörung. Alerdings ist Barlock ausgesprochen Dumm. Dies macht ihn anfällig dafür von anderen Superschurken manipuliert zu werden. Letztendlich ist es ihm egal, ob er für sich oder für jemand anderen Chaos verbreitet.

**MUMPITZ**

Es war Nacht in Saxopolis. Trudi und Stephan haben ihren Abend in Kino verbracht, um sich den neuen Film mit Leni Reiff anzuschauen. Sie genossen die milde Abendluft, als sie hinter sich eine Stimme vernahmen: „Hände hoch und langsam umdrehen! Und keine Zicken machen!“

Erschrocken drehte sich das Pärchen um, doch sie sahen etwas anderes, als sie erwarteten. Anstatt eines typischen Verbrechers sahen sie in das schelmisch grinsende Gesicht eines Clowns, der eine Wasserpistole in der Hand hielt.

„Gib mir Deine Frau! Ich will heute Nacht Spaß haben!“, rief der Clown schrill.

„Verzeih Dich, Du dämlicher Clown, oder ich werde ausfallend.“ Stephan fand die ganze Sache lächerlich.

Der Clown grinste hämisch. „Du verwehrt mir den Spaß? Nun, dann wirst Du wohl in Zukunft keine Freude am Anblick Deiner Begleitung haben! AHAHAHAHAHAHA!“

Er drückte den Abzug seiner Wasserpistole und spritzt Trudis Gesicht voll, die sofort vor Schmerzen aufschreit.

Stephan drehte sich erschrocken zu seiner Begleitung und sah, wie Säure sich in Trudis fraß.

Es gab Zeiten, da war Mumpitz ein normaler Zirkusclown, der das Publikum zum Lachen brachte. Doch dann geschah das Furchtbare: Sein Zwillingbruder brachte sich wegen einer Frau, die ihn zurückgewiesen hatte, um. Mumpitz versank in Trauer, konnte seinen Beruf nicht mehr ausüben und landete in der Gosse.

Er sah keinen Sinn in seinem Leben und beschloß dem ein Ende zu setzen.

Er stand bereits auf den Schienen und sah den Zug auf sich zufahren, als sein Lebenswille geweckt wurde.

Er würde nicht aufgeben. Er wird sich nicht herum schubsen lassen. Er wird sich für seinen Bruder rächen. Er wird sich an alle rächen, die ihn nicht ernst genommen haben. Sie werden leiden.

Mumpitz auftreten gleicht dem, was man von einem Clown erwartet: zu große Schuhe, alberne Klamotten, rote Nase, weiß geschminktes Gesicht und eine Glatze mit roten Haarbüscheln an den Seiten.

Er hat immer etwas dabei, wo er Säure mit verspritzen kann. Sei es eine Wasserbombe, eine Wasserpistole oder die typische Clownsblume, die normalerweise Wasser verspritzt.

**MUMPITZ**

(Hauptdarsteller)

**ATTRIBUTFERTIGKEIT**

	<b>RANG (BONUS)</b>
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	4 (+4)
Willenskraft	2
Intelligenz	3 (+1)
Ausstrahlung	4 (+3)
Glück	5 (+5)

**TALENTFERTIGKEIT**

	<b>RANG (BONUS)</b>
Fahrzeuge	3
Fernkämpfer	4 (+1)
Künstler	4
Soziale Interaktion	4
Superkräfte	3
Sportler	4
Techniker	2
Wahrnehmung	3 (+3)

**SPEZIALISIERUNG**

	<b>STUFE (BONUS)</b>
Zirkus	6
Wurfwaffen (Inklusive Torten)	4
Wasserpistolen	4
Scherzartikel	3
Initiative	4
Verspotten	3

**KAMPF**

Wasserpistolen	4w+8 (gegebenenfalls +8 Schaden)
Wurfwaffen	4w+8 (+8 Schaden)
Verteidigung	4w+5 (darf drei Würfel behalten)
Initiative	4w+11
Wunden	20
Rüstung	0
Glückswürfel	10

**SAUREANGRIFF**

Mumpitz hat sämtliche Wasserpistolen mit Säure geladen. Nach einem erfolgreichem Treffer wird die Muskelkraft des Gegners um eins gesenkt, wenn er seine Wunden berechnet.

**EINS MIT DER WAND**

Solange Mumpitz sich nicht bewegt, kann er sich unsichtbar machen. Keiner bemerkt ihn. Er kann diese Fähigkeit so häufig pro Spielsitzung einsetzen, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

**PRÆKOGNITIV**

Mumpitz darf bei Verteidigungen drei Würfel behalten. Zusätzlich erhält er einen Bonus in Höhe seiner Ränge in „Superkräfte“ auf seine Wahrnehmung (bereits bei den Statistiken mit eingerechnet)

**DIE SCHWACHE**

Mumpitz ist Einsamkeit gewohnt. Sobald jemand ihm deutlich macht, dass er ihn mag, wird er schwach und wird mit seinem Schabernack aufhören. Aber bis dahin ist es ein langer Weg.

**VERWENDUNG IM SPIEL:**

Mumpitz will alle in den Wahnsinn treiben. Sein Hauptziel sind die Reichen und die Schönen. Er will niemanden töten – denn der Tod ist zu einfach. Er entstellt seine Opfer, ruiniert unschuldige Bürger finanziell, schändet Museen etc. Mumpitz ist eine unstete Persönlichkeit und man kann nie erahnen, was er als nächstes tut.

**DR. DIAVOLO**

Es war nur eine leichte Beleuchtung eingeschaltet, als die zwölf führenden Mitglieder der Los Diavolos zusammentrafen.

Jeder trug eine venezianische Maske und einen Dreieckshut, so dass niemand den anderen erkennen konnte. Untereinander sprach man sich nur mit Nummern an.

Alle warteten gespannt auf die Nummer 1, Dr. Diavolo.

Er erschien wie immer auf die Sekunde genau und nahm Platz. Im Gegenstaz zu den anderen trug er weder Maske, noch Hut. Sein Platz war so ausgeleuchtet, dass man nur seine Umriss sah – und man sah zwei kleine Hörner auf seinem Kopf.

„Nummer 2. Wie sieht es mit der Prostitution aus?“

Nummer 2 räusperte sich kurz. „Wunderbar Chef! Unsere Einnahmen haben sich verdoppelt, seit wir unsere Mädchen mit der neuen Droge ausstatten. Die Hälfte des Gewinns davon ging allerdings an Nummer 7, der uns mit dem Zeug versorgt!“

Nummer 7 nickte bestätigend.

„Wunderbar!“ sagte Diavolo. „Die gewinne von Nummer 7 haben sich somit auch erhöht. Das freut mich. Im großen und ganzen kann ich sagen, dass Sie erfolgreich waren, meine

Herren. Allerdings... Nummer 5? Was ist mit ihrem Bericht?“

Nummer 5 blätterte nervös in seinen Akten herum, bevor er anfang zu sprechen: „Durch das neue Glücksspielgesetz sind unsere Einnahmen aus diesem Bereich leider um 20% gesunken, während die staatlichen Casinos einen Zugewinn von 45% zu verzeichnen haben.“

Dr. Diavolo faltete die Hände zusammen. „Und was haben sie vor? Wie wollen Sie das ändern, Nummer 5?“

Nummer 5 rieb sich nervös die Hände. „Wir werden hier und da ein paar Leute bestechen und selbst in die staatlichen Casinos einseteigen. Das wird allerdings etwas dauern, da das neue Gesetz...“

„Schweigen Sie! Ich kann ihr unfähiges Geschwafel nicht mehr ertragen! Sie hätten dieses Gesetz verhindern können, wenn sie mit Nummer 12 zusammengearbeitet hätten!“

Dr. Diavolo erhob sich von seinem Stuhl und streckte die Hand in Richtung Nummer 5 aus.

„Sie wissen, wie ich mit Versagern umgehe! Sie wissen es doch, oder, Nummer 5?“

Nummer 5 Griff sich plötzlich an den Hals und schnappte nach Luft. Wenige Sekunden später brach er mit einem Röcheln zusammen.

Dr. Diavolo setzte sich wieder hin, während zwei Bedienstete den Raum Ex-Nummer 5 aus dem Raum trugen.

„Bevor wir fortfahren, stelle ich ihnen kurz die neue Nummer 5 vor. Nummer 5? Kommen sie bitte herein!“

Niemand weiß, wer Dr. Diavolo ist, aber jeder weiß, dass er der Kopf des organisierten Verbrechens in Saxopolis ist. Er hat alle Fäden in der Hand

Seine Organisation füllt jeden Winkel aus: Auftragsmord, Industriespionage, Erpressung, Prostitution, Schutzgelderpressung etc.

Bisher hat niemand Dr. Diavolo zu gesicht bekommen – selbst seine Schärgen kennen nur seine Silhouette. Viele vermuten, dass er eine Person des öffentlichen Lebens ist. Andere wiederum behaupten, dass er fürchterlich entstellt sei, und darum sein Gesicht in der Öffentlichkeit nicht zeigt.

Andere wiederum behaupten, das Dr. Diavolo in Wirklichkeit mehrere Personen sind, und dies so verschleiern.

**DR. DIAVOLO**

(Hauptdarsteller)

ATTRIBUTSFERTIGKEIT	RANG (BONUS)
Muskelkraft	2
Geschicklichkeit	2
Willenskraft	4 (+3)
Intelligenz	5 (+6)
Ausstrahlung	4 (+3)
Glück	3 (+5)

<b>TALENTFERTIGKEIT</b>	<b>RANG (BONUS)</b>
Fahrzeuge	3
Fernkämpfer	4
Künstler	3
Soziale Interaktion	5 (+1)
Superkräfte	3
Wahrnehmung	4
Wissen	5

<b>SPEZIALISIERUNG</b>	<b>STUFE (BONUS)</b>
Pistolen	5
Verhandeln	4
Menschenkenntnis	5
Organisieren	5
Befragen	4
6. Sinn	3
Verführen	3
Politik	3
Einschüchtern	5

Zusätzlich besitzt er noch weitere Spezialisierungen, passend zur wahren Identität, die sich der SL ausgedacht hat.

#### **KAMPF**

Pistole	4w+5 (+5 Schaden)
(gegen Statisten)	4w+8
Verteidigung	4w+14
(gegen Statisten)	4w+17
Initiative	4w+3
Wunden	23
Rüstung	0
Glückswürfel	3

#### **UEBERMENSCHLICHE INTELLIGENT**

Dr. Diavolo darf drei Würfel behalten, wenn er einen Würfelwurf durchführt, der auf Intelligenz basiert. Dies gilt nicht für Verteidigungen.

Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf seine Verteidigung.

#### **SUPERCHARISMA**

Dr. Diavolo darf drei Würfel behalten, wenn er einen Würfelwurf durchführt, der auf Ausstrahlung basiert. Dies gilt auch für Initiativen

Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf seine Verteidigung und Angriffe gegen Statisten..

#### **MACHT DER WAHREN HERRSCHAFT**

Dr. Diavolo ist Reich und ist mächtig. Er hat Zugriff auf jede Technologie, die zur Zeit verfügbar ist (inklusive Prototypen). Er hat einen nahezu unbegrenzten Zugriff auf Handlanger. Pro Abenteuer, in dem er auftaucht, hat er so viele Handlanger als Nebendarsteller, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

Diese Handlanger werden nach den Standard SuperMURKS-Regeln gebaut. Allerdings erhalten sie lediglich eine Superkraft ohne eine Superschwäche zu besitzen.

Sämtliche Handlanger sind bedingungslos loyal und wählen lieber den Tod, als ihren Meister zu verraten.

#### **DIE SCHWACHE**

Dr. Diavolo hat keine Schwächen. Außer vielleicht, das er sich gerne reden hört.

Er wird niemanden beseitigen, dem er nicht vorher seinen kompletten teuflischen Plan erklärt hat. Pech nur, das die Zuhörer die Zeit nutzen können, um abzuhaue...

Unterfangen, wenn er nicht den Drang dazu hätte jedem zu erzählen, wie genial er doch ist.

#### **VERWENDUNG IM SPIEL:**

Dr. Diavolo ist der Drahtzieher hinter dem organisierten Verbrechen in Saxopolis. Er tritt selten selbst in Erscheinung. An ihn heranzukommen ist ein schwieriges