



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

TOPLITZSEE

APOKALYPZE-MODULBAND




papergames.de

VERSION 2.2



„Der tiefe Grund eines stillen
Sees, kann wohl manches
dunkle Geheimnis bergen.“

Ausspruch aus dem Volksmund





ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

TOPLITZSEE

APOKALYPZE-MODULBAND



papergames.de

Achtung :- Marine-Testgebiet betreten verboten!

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung von *projekt papergames.de* urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und die Verarbeitung mit elektronischen Systemen. Davon ausgeschlossen ist das Herstellen der zum Spiel nötigen Charakterbögen, Spielhilfen und Tabellen. Die Regeln und Spielvorschläge sind von den Autoren sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. In *Ultima Ratio Civium* werden generell fiktive Welten beschrieben. Das *projekt papergames.de* unterstützt keine politisch fragwürdigen, gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. von *projekt papergames.de* und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 2023 by *projekt papergames.de*

Bilder und Zeichnungen unter Bilderpool-Lizenz von Fantastische Spiele GbR:
Hans-Jörg Brehm; Nils H. Hamm; Thorsten Kettermann; Markus Marchlewski; Hans Schneider; Ralf Winter
Karten, Wappen und Zeichnungen: *Lizenzversion Campaign Cartographer 3+*
Autor: *Michael Greiss*
Layout: *Tim Rösner*
Satz: *Michael Greiss*
Redaktion: *Michael Greiss; Sigrid Pettrup*
Vertrieb: *projekt papergames.de*

Regelversion 2.2

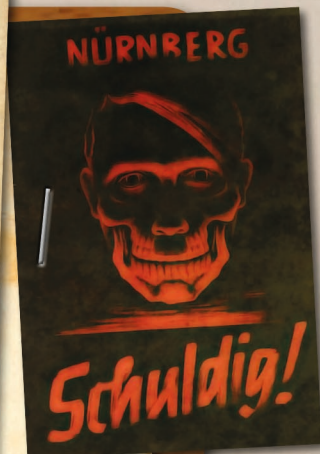


Regeltexte/-mechanismen
sind unter *CC BY-NC 3.0 DE*
lizenziert.

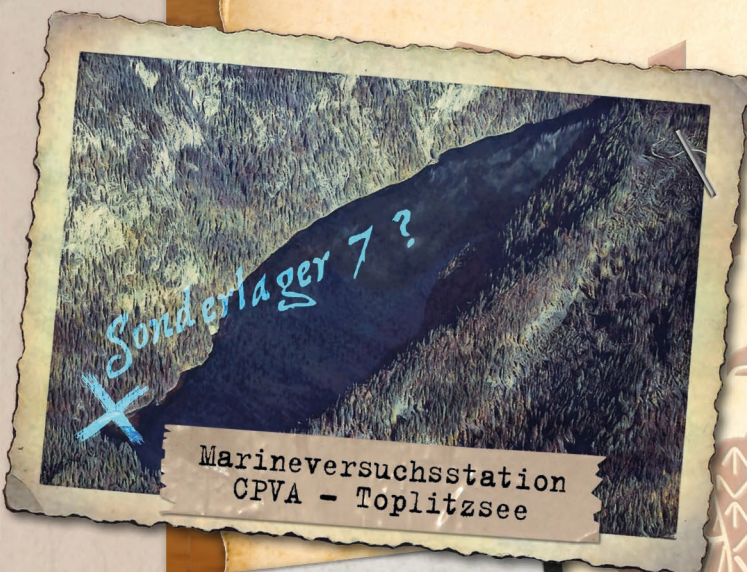




INHALT



Zum Geleit	7
Prolog	8
01. Erster Akt – Kriegsende und Grafenwöhr	16
02. Zweiter Akt – Mission Toplitzsee	24
03. Dritter Akt – Erkundung CPVA und Sonderlager 7	30
04. Vierter Akt – In die Tiefe hinab	36
05. Anhang – Handouts	42

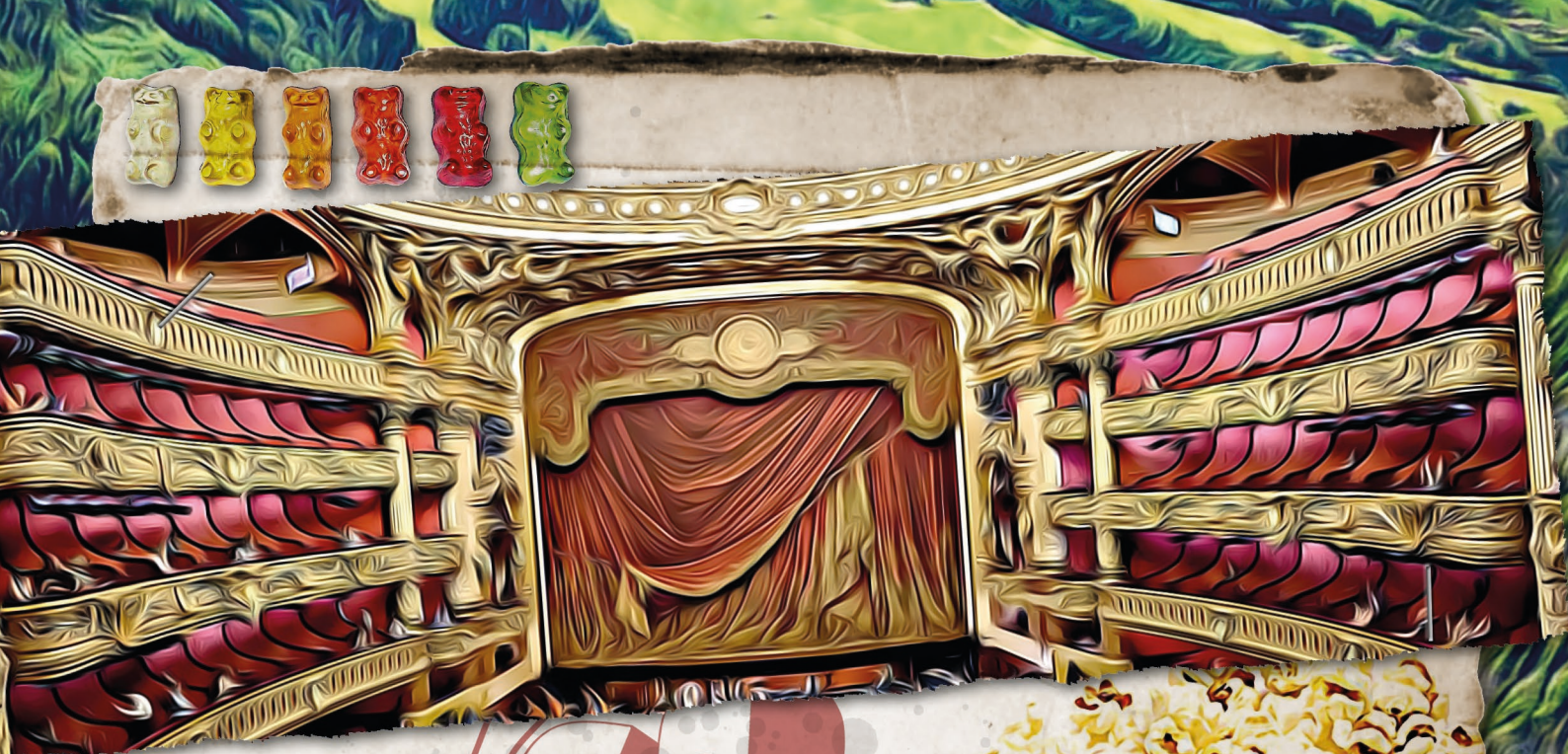


Lichteffekte und Sound sollte der Spielleiter immer einplanen, um für eine adäquate Stimmung am Tisch zu sorgen! Bei den Testspielen ist Musik von folgenden Interpreten verwendet worden:

- Glenn Miller: diverse Lieder für den 1. bis 3. Akt;
- John Carpenter: Halloween OST für Spannungsbögen, insbesondere das *Main Titel Theme* für den 4. Akt.







ZUM GELEIT

Filme, Serien und Spielesoftware haben den Vorteil, eine fast vollkommene Kunstwelt zu schaffen. Durch Ton, Bilder und Effekte wird eine Komposition erzeugt, in deren Mitte man sich zurücklehnen und der externen Fantasie der Film-/Spieleschaffenden zusehen kann.

Bücher, Theaterstücke und Rollenspiele haben als Bühne in der Hauptsache nur die eigene Vorstellungskraft, die eine Illusion von Erleben bildet. Unser inneres Empfinden hat eine magische Heftigkeit, die alle konsumierbaren Spezialeffekte übertreffen kann. Man muss sich aber darauf einlassen wollen!

Deshalb ist es wichtig, dass der Spielleiter versucht, alle Register zu ziehen, um einen Spannungsbogen zu erzeugen. Eine ablenkungsfreie Atmosphäre, gezielter

Licht- und Toneinsatz helfen uns, um sich selbst angemessen in die Spielhandlung versenken zu können. Jeder Spieler sollte während einer Sitzung seinen eigenen mentalen Kamerafahrt bekommen, damit der Heldenstatus fühlbar wird.

Ultima Ratio *Civium*-Abenteuermodule sind in übersichtliche Abschnitte gegliedert, die dem Spielleiter lästiges Herumblättern ersparen. Die hier verwendete Struktur lehnt sich an die des klassischen Theaters an:

- **Akt:** Hauptabschnitt der Handlung
- **Bild:** Unterteilung in einzelne Schauplätze innerhalb eines *Aktes*
- **Szene:** Teil eines *Bildes*, kleinster Handlungsabschnitt in dem Modul



PROLOG



Truppenkennzeichen
340. Infanterie-Division

- Hintergrund -

In dem folgenden Text wird der Beginn der Ereignisse erläutert, weswegen die Spielergruppe kurz nach Kriegsende in einem unterirdischen Bauwerk auf dem Gebiet des befreiten Österreichs in ernste Schwierigkeiten geraten könnte.

Ostfront, 04.10.1942

Die 340. Infanterie-Division kämpft zu der Zeit mit der 2. Armee bei Woronesch. Ein Mitglied dieser Einheit ist der junge Gefreite Wilhelm Kranzler, dessen Aufgabe in den Nachtstunden die Wache in der Nähe einer vorgeschobenen Position ist. Bei der üblichen Postenkontrolle fällt auf, dass Kranzler seinen Standort nicht mehr inne hat. Fußspuren führen zwar in den umgebenden Wald, jedoch wird aufgrund der direkten Frontnähe keine gründliche Suche auf die Beine gestellt.

Gegen Nachmittag wird die taumelnde Annäherung eines einzelnen, unbewaffneten Soldaten gemeldet, der in die Reste einer deutschen Uniform und eines Winterkampfanzugs gekleidet ist. In einer Tasche findet man den Wehrpass und seine Kameraden identifizieren ihn als den vorher Vermissten. Der im Fieber glühende Körper weist zahlreiche Bissspuren (*augenscheinlich tierischer Herkunft*) und Erfrierungen auf. Die Behandlung im Lazarett ist nicht erfolgreich, der junge Mann stirbt qualvoll stöhnend, ohne dass ein Hinweis auf die Vorkommnisse in Erfahrung gebracht werden kann. Der Leichnam wird zur Bestattung vorbereitet und als Gefallener verzeichnet.

Das seltsame Ereignis

Der nächste Tag sieht heftige Kämpfe mit warmem Westwind und starken Regenschauern. Nachdem die Gefechte endlich abgeflaut sind, werden die Toten gesammelt und in der herbstfeuchten Erde versenkt. Während die Totengräber schwitzend die nasse Krume aufgraben, steht unvermittelt einer der Verstorbenen auf und versucht einen der verblüfften Soldaten zu attackieren, die rauchend in der Nähe stehen. Mit der Hilfe vieler Hände und dem robusten Einsatz lehmiger Schaufelblätter wird der Widergänger soweit gebändigt, dass man ihn in eine verschließbare Kiste schieben kann. Der als Tot erklärte Kranzler versucht in der Folge jede Person anzugreifen, die in die Hütte treten will. Das Vorkommnis wird schlussendlich zum Hauptquartier gemeldet und es werden weitere Befehle abgewartet.

Wilhelm Kranzler und sein als „Geheim“ gestempelter Wehrpass



Schnelle Reaktion und ...

Eine zügig eingehende Funkmeldung gibt die Order, den Schuppen streng zu bewachen und kündigt die Ankunft eines Sonderkommandos an, die den „erwachten Toten“ in ihre Obhut nehmen werden.

Eine Woche später kommt eine Gruppe Fahrzeuge bei der Kampfeinheit an, die den herrischen SS-Oberführer Deforth und eine Schar an kampferprobten Waffen-SS-Leuten transportieren. Die Gruppe löst die Wachen an der Holzkate ab und errichtet einen Käfig vor dem Eingangsbereich. Zwei der kräftigsten Soldaten ziehen sich grobe Metzgerschürzen und Handschuhe aus Metallgliedern an, dringen in die Hütte ein und zerren den tobenden Gefreiten in den bereitstehenden Behälter. Nachdem die Metallkonstruktion fest verriegelt ist, wird diese mit einer kruden Holzverschalung versehen und auf einen Lastwagen verladen.

Der SS-Offizier zeigt eine Befugnis der Reichskanzlei vor und erklärt alle Ereignisse, die mit dem Vorkommnis in Bezug stehen, zur *Geheimen Reichssache*. Die wenigen Habseligkeiten des Gefreiten Wilhelm Kranzler werden beschlagnahmt und der Konvoi verschwindet auf den schlammigen Wegen in Richtung Etappe.

Dr. Egon Deforth, SS-Oberführer, Arzt und Mitglied der obskuren Thule-Gesellschaft



... Forschung für den Krieg

Mit Vergeltungswaffen will man aus deutscher Sicht Rache für die Zerstörung deutscher Städte durch englische und amerikanische Bombergeschwader üben. Wie bei diesen alliierten Luftangriffen, werden auch beim Einsatz der V-Waffen Opfer unter der Zivilbevölkerung bewusst in Kauf genommen. Die Forschungen konzentrieren sich in der Hauptsache auf Marschflugkörper, Raketen und Mehrkammergeschütze. Doch es finden auch menschenverachtende Experimente im medizinischen Bereich statt, die keine Rücksicht auf Leben oder Gesundheit der rechtlosen Probanden nehmen. Auch das *Kranzler-Phänomen* spielt dabei eine kleine Rolle.

- Fall Barbarossa -

Deckname für den Angriffskrieg der deutschen Wehrmacht auf die Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg. Der vom NS-Regime geplante und vorbereitete militärische Überfall am 22. Juni 1941 eröffnete den Deutsch-Sowjetischen Krieg. Die *Operation Barbarossa* war mit 3 Millionen Soldaten, die die Grenze der Sowjetunion überschritten, der größte und zerstörerischste militärische Feldzug der bisherigen Geschichte.

Die früheren Planstudien der Wehrmachtsführung fanden unter den Decknamen „*Otto*“ und „*Fritz*“ ihre Ausführung. Danach sollte der gesamte europäische Teil der Sowjetunion erobert, ihre politischen und militärischen Führungskräfte ermordet und große Teile der Zivilbevölkerung dezimiert und entrechtet werden.



Warnung



Achtung: Das vorliegende Modul ist auf eine maximale Spieldauer von 3 bis 5 Stunden angelegt. Der Shortcut kann damit bequem bei einem Event durchgespielt werden.

Der *Spielleiter* sollte vor Nutzung des Moduls auf jeden Fall hinterfragen, ob die Spielergruppe grundsätzlich fähig ist, ihr eigenes Leben uneigennützig zu opfern, um die Welt zu retten. Stößt diese Vorgehensweise auf wenig Gegenliebe, so könnte das vorgesehene Ende eventuell enttäuschend ausfallen.



Karte für Wehrmachtssoldaten



PROLOG



- Spielercharaktere -

Die Spieler übernehmen die Rollen amerikanischer Soldaten der *Seventh Army*, die freiwillig oder einberufen im zweiten Weltkrieg gekämpft haben und bald nach Hause zurückkehren können.

Just in diesem Moment erhalten die Soldaten den Befehl die Ermittlungen für einen Kriegsverbrecherprozess zu begleiten, die mit einer sommerlichen Reise in den Nordwesten von Österreich verbunden ist.

Ausrüstung der GIs

Der Ursprung der Abkürzung GI liegt wahrscheinlich bei den damals von der US-Armee verwendeten Metallmülleimern, auf die zwei Buchstaben GI (*Galvanized Iron*) gestempelt war. Später nahm man an, dass die Abkürzung für *Government Issue* (Regierungsausgabe) steht und übertrug sie auch auf die Soldaten. Das gesamte Equipment wiegt ungefähr 17,5 Kilogramm und kostet den Staat in der Bereitstellung ca. 170 \$.

1. M1-Stahlhelm
2. Kampfanzug (Jacke, Shirt, Hose, Socken)
3. Einsatzschuhe mit Gamaschen
4. Feldflasche und Gasmaske mit Tasche
5. Munitionsgurt mit Taschen
6. Kampfrucksack (Wechselkleidung, Verpflegung etc.)
7. Verwendete Bewaffnung:
 - Kampfmesser (diverse Varianten)
siehe Regelband *Zero Tolerance* auf Seite 91
 - M1 Garand Springfield Gewehr
siehe Regelband *Zero Tolerance* auf Seite 120
 - M1918A2 BAR Colt Maschinengewehr,
siehe Regelband *Zero Tolerance* auf Seite 130
 - M1911 A1 Colt Pistole (Offiziere),
siehe Regelband *Zero Tolerance* auf Seite 146
 - Mk II „Pineapple“ Handgranate,
siehe Regelband *Zero Tolerance* auf Seite 101
8. 7x Tagesrationen
9. 2x Erste Hilfe-Material für *First-Aid Kit*
10. 12x Erste Hilfe-Material für *Sanitärer-Umhängetasche*



Achtung: Spielfertige Bögen für die Abenteurer finden sich im A3-pdf „Toplitzsee_Charaktere“.

GI NSC	
Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	22/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	13
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Helm, Uniform, Nah-/Fernkampfaffen	



Amerikanischer Soldat



Schulterpatch der Seventh Army



- Seventh Army -

Die Einheit wurde während des zweiten Weltkriegs im Jahr 1943 gebildet. Sie entstand aus dem I. Armored Corps (1940-1943), welches in der alliierten Invasion von Nordafrika (*Operation Torch*) unter *Major General George S. Patton* kämpfte. Nach dem Sieg über das Afrika Korps wurde die Truppe eingeschifft, um anschließend die Invasion auf Sizilien durchzuführen. Die Umwandlung der Formation wurde gleichzeitig mit Pattons Beförderung zum Lieutenant General auf dem Transportweg nach Südeuropa offiziell gemacht.

Die Seventh Army stellt die Speerspitze der *Operation Husky* dar und bereitet sich nach der Einnahme von Palermo und Messina auf eine weitere Landunternehmung vor. Die Planungen zu der Befreiung des südlichen Frankreichs vom Mittelmeer aus (*Operation Dragoon*), werden unter dem neuen Befehlshaber *Lieutenant General Mark W. Clark* ausgestaltet, während die Einheit kämpfend bis Neapel vorstößt.

Im August 1944 invadieren Truppenteile den Süden von Frankreich, befreien Marseilles, Lyon und Toulon. Mit anderen Kräften vereint, stoßen sie nach Norden vor und treffen auf die Kameraden, die sich von der Normandie aus ins Landesinnere gekämpft haben. Nun geht es weiter in Richtung Osten, gegen den Widerstand der deutschen Verteidiger, durch die Vogesen und in die Alsatian Ebene. Sie übernehmen die Positionen der Third Army, die sich zu den eingeschlossenen Amerikanern in Bastogne durchschlägt. Während der deutschen Neujahrsoffensive (*Operation Nordwind*) verlieren sie an Boden, können aber im Februar 1945 die Geländeverluste wett machen. Sie eliminieren die eingeschlossenen Deutschen im Kessel von Colmar, befreien Straßburg, dringen in das Saarland ein, durchbrechen die Siegfried Linie und stehen im März 1945 am Rhein.

Das Endspiel beginnt und die Seventh Army hat die Führungsrolle bei der *Operation Undertone* inne. Es geht über den Rhein, hinein ins fallende Reich. Nürnberg und München werden erobert, Österreich erreicht, der Brenner Pass überschritten und wieder in Italien, treffen sie am 4. Mai 1945 bei Vipiteno auf die Fifth Army.

Der furchtbare Krieg endet schlussendlich mit dem VE-Day (*Victory in Europe-Day*) am 8. Mai 1945.

Das Kriegsende

Nach der Kapitulation sind die verstreuten Einheiten der Seventh Army auf dem Truppenübungsplatz Grafenwöhr (*siehe Seite 12*) gesammelt worden.

Im besiegten, besetzten und weitgehend zerstörten Deutschland stößt das formale Kriegsende im Mai 1945 bei der Zivilbevölkerung nur noch auf wenig Interesse. Für die meisten Deutschen ist der Krieg mit der Besetzung ihres eigenen Heimatortes durch die Alliierten weitgehend beendet. Das unterschiedliche Erlebnis des Kriegsendes hängt wesentlich von der individuellen Konfrontation mit dem Feind, Indoktrinierung durch die Nazi-Propaganda und von der persönlichen Unversehrtheit ab. Drastische Vorfälle wie Vergewaltigung und Raub sind hauptsächlich in den östlichen Gebieten (*Russische Besatzungszonen*) an der Tagesordnung.

Die Sorgen der Menschen gelten in erster Linie dem alltäglichen Überlebenskampf und dem Wohlergehen nächster Angehöriger, zu denen die Verbindung häufig abgerissen ist. Millionen Flüchtlinge, Ausgebombte und elternlose Kinder blicken angesichts von Verlust und Zerstörung einer unsicheren Existenz entgegen. Enttäuschung, Trauer und Resignation bestimmen die Gefühlslage, ebenso wie Optimismus und weitgespannte Hoffnungen auf eine bessere Zukunft.

Zu dieser unsicheren Situation passt ein griffiges Zitat von Bertolt Brecht recht gut: „*Erst kommt das Fressen, dann kommt die Moral.*“



Schlagzeilen zum Kriegsende

WAR ENDS IN EUROPE

V-E Day Won't Bring Letup in War Production

Stores, Libraries Will Close; Special Services Are Scheduled in Churches

In solemn thankfulness that the war in Europe is over, Buffalo prepared to curtail many of its activities today as it awaited the official announcement of V-E Day, scheduled for 11 o'clock this morning. Eastern

Way Times, however, no official celebration has been scheduled and there will be no letup in the city's bustling war industries producing material to carry on the war against Japan.

Stores To Be Closed

On the other hand, the city's libraries and the city's libraries will be closed. Although the city's libraries will be closed, the city's libraries will be closed.

On the other hand, the city's libraries and the city's libraries will be closed. Although the city's libraries will be closed, the city's libraries will be closed.

On the other hand, the city's libraries and the city's libraries will be closed. Although the city's libraries will be closed, the city's libraries will be closed.



President Truman: Victory Day over Europe

Enemy Today Ends Fight In Bohemia

Announcement Made As U.S. Tanks Battle To Capital's Outskirts

Reds Also Closing In

(War May on Page Four)

London, Tuesday, May 8 (AP)—The Czech-controlled Prague Radio announced today that the German-occupied Prague area had been liberated by the Soviet Red Army.

London, Tuesday, May 8 (AP)—The Czech-controlled Prague Radio announced today that the German-occupied Prague area had been liberated by the Soviet Red Army.

London, Tuesday, May 8 (AP)—The Czech-controlled Prague Radio announced today that the German-occupied Prague area had been liberated by the Soviet Red Army.



Zum Gedenken an ein
Lebensgefühl

PROLOG



Truppenübungsplatz

Das Grafenwöhr-Gelände hat schon eine lange militärische Tradition. Ab 1907 wurde dort für das III. Korps der königlich bayrischen Armee ein Schießplatz eingerichtet. In den Jahren 1914 bis 1918 wurde dann in dem Bereich ein Kriegsgefangenenlager unterhalten.

Mit der Aufrüstung der Wehrmacht ab dem Jahr 1935 ist das Gelände stark erweitert worden und viele Menschen wurden zwangsweise umgesiedelt. Die alten Ortschaften sind abgetragen worden oder existieren noch in Form zerfallender Geisterstädte.

Am 19. April 1945 ist der Militärbereich kampflos an die ankommenden amerikanischen Truppen übergeben worden. Nach dem Ende des Kriegs sind die Kräfte der Seventh Army hierhin zurückbeordert worden.



Das riesige Gelände erstreckt sich über 233 km². Es besteht neben den militärisch genutzten Zweckbauten bzw. Kasernen aus Wiesenlandschaften und Laubwald.



Ballonaufnahme vom Truppenlager Grafenwöhr.



Postkarte, um 1910 entstanden



Gefälschte Briefmarken

- OSS -

Das Office of Strategic Services (OSS; deutsch: Amt für strategische Dienste) ist seit 1942 ein Nachrichtendienst des Kriegsministeriums der Vereinigten Staaten. Die Organisation untersteht direkt den Vereinigten Stabschefs des Kriegsministeriums und arbeitet ihnen zu. Damit steht es in direkter Konkurrenz zum G-2 (Heeresnachrichtendienst) der Army und dem Marinenaachrichtendienst (ONI). Jede Gruppe versucht eifersüchtig, ihre Zuständigkeitsbereiche zu verteidigen, da es etliche Überschneidungen und Parallelaufgaben gibt.

Der Leiter des OSS, Major General „Wild Bill“ Donovan, ist anfangs Mitglied des Rooms gewesen, einer monatlich konspirativ tagenden Geheimloge führender US-Industrieller, die diskret Wirtschaftsinformationen aus dem Ausland austauschen. Die Söhne seiner Geschäftsfreunde, die sich vom OSS Ruhm versprechen, werden deshalb bevorzugt rekrutiert.

Haupttätigkeitsfelder sind die konspirative Nachrichtenbeschaffung und die Partisanenunterstützung in den vom Deutschen Reich besetzten Ländern. Dazu werden Techniken der nachrichtendienstlichen Kommunikation und Informationsweitergabe genutzt und weiterentwickelt. Aus Europa eintreffende Passagiere werden nicht nur über die heimischen Verhältnisse befragt, die OSS kauft ihnen auch Alltagsgegenstände europäischer Herkunft ab – bis hin zu gebrauchten Kleidern, welche für die Untergrundarbeit von Wert sind.

Nach der deutschen Kapitulation wird eine Abteilung des OSS eigens damit beauftragt, im besetzten Deutschland Papier-, Film- und Bilddokumente als Beweismittel für die bevorstehenden Nürnberger Prozesse zu suchen und zu sichern.

Der Auftrag

In der Moskauer „Erklärung über deutsche Gräueltaten im besetzten Europa“ vom 30. Oktober 1943 hatten die Alliierten ihre Absicht erklärt, dokumentierte Kriegsverbrechen zu verfolgen. Die Hauptkriegsverbrecher werden deshalb bis zum Prozessbeginn (Nürnberger Tribunal) im Kriegsgefangenenlager in Mondorf-Les Bains in Luxemburg (Camp Ashcan) und im Schloss Kramsberg bei Frankfurt am Main festgehalten.

Am Montag, den 27.08.1945, besucht Captain Tyrell Stanton den Militärbereich Grafenwöhr, um eine Squad anzufordern, die ihn, einen Fotografen und einen deutschen Gefangenen zur Beweisaufnahme begleiten soll.

Der Air Force-Offizier Captain Tyrell Stanton fordert eine Gruppe Soldaten (Spielercharaktere) an, um für das Nürnberger Tribunal Beweise zu sammeln

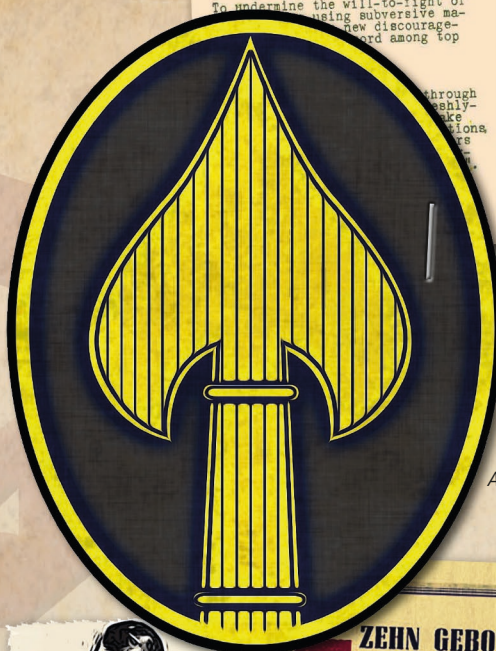
Operationsplan

Situation

Attempted assassination of Hitler provided unusual psychological moment to attack morale of German Army, if appropriate propaganda could be circulated without delay.

Objective

To undermine the will-to-fight of German Army by using subversive means to create new discouragement among top



Armabzeichen des OSS



ZEHN GEBOTE FÜR ÖSTERREICHER

- 1) DU SOLLST nie vergessen, dass deine Heimat Österreich, nicht aber die „Ostmark“ oder Gross-Deutschland ist.
- 2) DU SOLLST NICHT mit den Nazis, den Verrätern und Unterdrückern Österreichs, den Dolchstoßern und Kriegsverbrechern, gemeinsame Sache machen.
- 3) DU SOLLST klar erkennen, dass du nur einen Feind hast, die parasitischen Hitlerdeutschenden, und dass jeder der gegen das Dritte Reich kämpft zur Befreiung Österreichs beiträgt und daher dein Freund ist.
- 4) DU SOLLST NICHT die Leiden unserer Heimat verlängern, indem du zur Weiterführung des sinnlosen und bereits verlorenen Krieges beiträgst, sei es durch deinen Kampfeinsatz in der Wehrmacht oder durch deine Arbeit im Amt oder in der Fabrik.
- 5) DU SOLLST, im Gegenteil, den mörderischen Krieg nach besten Kräften zu verkürzen trachten: wenn du im Moor stehst, so vermeide den Dienst durch Krankstellen und gib dich bei der ersten sich bietenden Gelegenheit gefangen. Das freie Österreich braucht dich als lebenden Österreicher, nicht als toten Ostmarkler. Wenn du im Gefängnis stehst, dann entziehe dich der Arbeit durch Krankmelden und schreibe vor wie immer du kannst den reichsdeutschen totalen Mordeinsatz.
- 6) DU SOLLST NICHT, in Furcht und Kleinmütigkeit, vor den schändlichen Hakenknöcheln der Gestapo deinen Freiheitswillen und deine Heimatliebe verweigern. Die Zeit ist gekommen Taten sprechen zu lassen!
- 7) DU SOLLST den Tag der Befreiung vorbereiten, indem du schon jetzt Listen von Naziverbrechern und von Ausbeutern aus dem Alt-Reich anlegst, damit man weiss, wer hinausgeschossen und wer gehängt wird.
- 8) DU SOLLST NICHT den Anordnungen der Partifunktionsäre oder der Nazibehörden Folge leisten. Die meisten dieser Verordnungen dienen nur der weiteren Versklavung unserer Heimat und bringen uns Österreichern Tod und Verderben.
- 9) DU SOLLST alles daran setzen den Wunsch und den Willen zur Befreiung Österreichs unter deinen Angehörigen und Freunden zu bestärken und zu verbreiten, und sollst dich den bereits bestehenden Widerstandsgruppen anschließen oder selber solche bilden.
- 10) DU SOLLST NICHT „Heil Hitler“ grüssen, sondern den gut österreichischen Gruss „Grüss Gott!“ wieder aufleben lassen, und stets von dem Gedanken an Österreichs Befreiung und Unabhängigkeit besesselt sein!

ÖSTERREICH!

Karikaturen und
Propagandamaterial



PROLOG

- Toplitzsee -

Kleiner Bergsee im steirischen Teil des Salzkammergutes im Gemeindegebiet von Grundlsee, südlich des Toten Gebirges und auf 718 Höhenmetern liegend. Der Ablauf des Toplitzsees ist die Toplitz, die über die Traun in die Donau mündet. Der Toplitzsee ist in die Berge des Toten Gebirges eingeschnitten. Im Norden befinden sich das Tote Gebirge mit dem Beerenkogel, im Süden erheben sich die steilen Ausläufer des Schwarzwalds. Die Ufer bestehen in der Regel aus abschüssigen Felsen, nur westlich und beim Übergang zum Kammersee sind sie flacher ausgeprägt. Der See hat eine Länge von 1,9 Kilometer, eine maximale Breite von 400 Meter, die durchschnittliche Tiefe beträgt 62 Meter.

Das westliche Ende des Sees ist über mehrere Wege (*Schotterpisten*) vom Ortsteil Gößl am Ostufer des Grundlsees aus erreichbar. Die Gestade des Sees sind nicht bebaut, nur am Westufer trifft man auf die mutwillig zerstörten Reste der Chemisch-Physikalischen Versuchsanstalt der Marine (*CPVA*). Die schroff abfallende Uferböschung erlaubt keinen Fußweg um den See bzw. eine leicht erreichbare Verbindung zum Kammersee.

Dörfer

Die Ansiedlungen gruppieren sich um den Grundlsee herum. Untertressen, Mosern, Archkogel, Bräuhof und Gößl sind von Bergen flankiert und ihre bäuerliche Prägung ist wahrnehmbar. Da schon vor dem ersten Weltkrieg die Gegend für den Fremdenverkehr (*englische Sportfischer*) erschlossen worden ist, gibt es zahlreiche Gasthäuser, Promenaden und Hinweisschilder für Gäste.

Marineversuchsanstalt

Von 1943 bis April 1945 befand sich am Toplitzsee eine Versuchsstation der Chemisch-Physikalischen Versuchsanstalt der Marine (*CPVA*). Die Arbeit bestand vor allem aus der Erprobung von Sprengstoffen und Waffen. Die hierfür notwendigen und ungestörten Verhältnisse für die Versuche konnten am Meer nicht gewährleistet werden. Deshalb es wurde ein tiefer See als Standort gesucht. Erste Unterwassersprengungen verursachten großen Schaden am Fischbestand und es kam zu Konflikten mit dem Reichsministerium für Ernährung und Landwirtschaft. Da der *Toplitzsee* sehr tief und abgeschieden ist, wurde im Frühjahr 1943 dort eine *Versuchsstation* am Nordwestufer errichtet. Offizielle Dienststelle der CPVA war die nahe gelegene *Villa Roth*.

Warnung



Achtung: Alle im Modul enthaltenen Beschreibungen von unterirdischen Nazi-Laboratorien, Goldbarren und blutgerigen Untoten sind nur der Fantasie des Autors entsprungen!

Die Gegend bietet in der Realität ein herrliches Naturerlebnis und man kann im Toplitzsee auch angenehm baden. Das Tauchen im See ist jedoch, seit einem tragischen Unglücksfall im Jahr 1963, behördlich verboten.



Kartenausschnitt von Österreich



Toplitzsee

Sonderlager 7?

Marineversuchsstation
CPVA - Toplitzsee

1. Akt

1. Bild

01 | ERSTER AKT

Inhaltsbeschreibung 1. Akt

In dem die Charaktere die letzten Kämpfe des Krieges in München erleben, Pläne für die baldige Heimkehr schmieden und dann wenige Wochen vor ihrer Rückkehr noch einen offiziellen Auftrag bekommen.

- München -

Noch am 21. April 1945 hat ein Bombenangriff erheblichen Schaden in der Stadt angerichtet. Am 28. April rebellieren Teile deutscher Einheiten unter Führung von Hauptmann Gerngroß (*Codewort Fasanenjagd*) und versuchen die Nazibonzen auszuschalten. Doch der Aufstand misslingt tragisch und die panische Gauleitung behält für einen weiteren Tag die Oberhand.

Am Morgen des 29. April 1945 nähern sich die ersten Einheiten der Seventh Army München von Westen aus. Die ausharrende Zivilbevölkerung hat genug vom Krieg und die von der Partei unaufhörlich propagierten Durchhalteparolen bleiben unbeachtet. So werden die Amerikaner schon in den Außenbezirken von weißen Tüchern und Bettlaken empfangen, die an den Häuserfassaden befestigt sind. Neugierige Zivilisten spähen aus den Häusern und die Stimmung scheint friedlich.

Im Nordwesten

Im Stadtteil *Schwabing-West* sind allerdings erste Anzeichen für eine angespanntere Atmosphäre zu bemerken. Es hängen keine weißen Tücher mehr und die Zivilisten bleiben unsichtbar. Die Vorauseinheit, deren

Mitglieder die Spielercharaktere sind, erhält den Befehl abzusetzen und im Schutze der Panzer vorzugehen.



Siegestor - April 1945

Kampfhandlung und Charaktere

An der Grenze zum Bezirk *Schwabing-Freimann* in der Höhe des *Siegestors* eröffnen deutsche Soldaten unvermittelt das Feuer und liefern den Angreifern eine verblieben geführte Schlacht.

Die Spielergruppe (*in einer Squad mit 12 Mann*) befindet sich hinter dem vordersten Panzer (*M4A1-Sherman*) und rückt vorsichtig vor. Der Führungspanzer überquert einen von Trümmern übersäten Platz und erhält plötzlich einen Treffer der östlich aufgestellten Panzerabwehrkanone. Das Fahrzeug beginnt sofort zu brennen und die Charaktere können nun versuchen der Besatzung heraushelfen und/oder den Schutz der südwestlichen Ruinen zu erreichen. In der Deckung angekommen, erhalten sie den Befehl nach einer Umfassungsbewegung von hinten in das südlichste Haus einzudringen und die Feinde dort zu eliminieren.

Die Anzahl der Gegner mit deren Spieldaten und eine Karte für die Spieler sind unterhalb bzw. auf der rechten Seite abgedruckt.



Achtung: München wird von den alliierten Kräften in der Hauptsache kampflos eingenommen. Nur im Nordwesten entbrennen heftige Kämpfe, da sich dort die Reste von SS-Einheiten ein letztes Gefecht mit den amerikanischen Kräften liefern. Natürlich erleben die Abenteurer dieses Event mit und für sie ist es die abschließende Gefechthandlung im noch laufenden Krieg. Verletzungen können in der Zeit bis zur Auftragsvergabe auskuriert werden! Der *Spielleiter* gestaltet die Kampfhandlungen nach seinen Vorstellungen.

Die Gegner sind dreckig, erschöpft und teilweise verletzt. Die provisorischen Stellungen östlich

vom *Siegestor* enthalten insgesamt 52 Soldaten, die sich auf 3 Häuser und die Stellung der *7,5cm-PaK 41* verteilen. Das Geschütz wird von 5 Mann bedient und hat noch 6 schussbereite Granaten zur Verfügung.

WAFFEN-SS NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	21/R3
Wissenswert	18/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Helm, Uniform, Nah-/Fernkampfwaffen	

Siegestor

Schwabing-Feuermann

0 20 40
Meter

Leopoldstraße

Siegestor

Schackstraße

Ludwigstraße

Akademiestraße

Karte Siegestor, München



Kriegsende und Charaktere

Am 30. April 1945 ist München vollständig befriedet. Der einzig nennenswerte Konflikt hat sich während der Besetzung im nordöstlichen Teil der Stadt abgespielt. Viele dezimierte Einheiten ergeben sich den amerikanischen Streitkräften, ohne Gegenwehr zu leisten.

Teile der Seventh Army schwenken nun nach Süden ab, erreichen Österreich und stehen Anfang Mai wieder in Italien, wo sie mit der Fifth Army zusammentreffen.

Die Spielercharaktere erleben den VE-Day (*Victory in Europe-Day*) am 8. Mai 1945 in München, wo sie eine Einquartierung in einem leicht beschädigten Mietshaus erhalten haben oder ihre Verletzungen im Lazarett behandeln lassen. Die Freude über das Ende der Gewalt ist jedenfalls sehr groß und man kann sich wieder den Plänen für seine eigene Zukunft zuwenden.

Die Jubelstimmung wird etwas gedämpft, als die Kameraden, die Dachau befreit haben, in München ankommen und sich die Erzählung der dort vorgefundenen Ereignisse unter den GIs verbreitet.

- Grafenwöhr -

Wenige Wochen nach der Kapitulation des deutschen Militärs bekommen die verstreuten Einheiten der Seventh Army einen neuen Standort zugewiesen. Sie sollen sich auf dem Truppenübungsplatz Grafenwöhr sammeln, der schon vor dem Ersten Weltkrieg von der bayrischen Armee verwendet wurde. Das Gelände ist unter der Herrschaft der Nationalsozialisten erheblich vergrößert worden und bietet weite Wiesenflächen, dichte Waldgebiete und verlassene Dörfer zu militärischen Übungszwecken.

Der Tagesablauf hat für die Soldaten den Wechsel von Wachdiensten, Renovierungs-/Bauarbeiten an den Kasernengebäuden und viel friedliche Freizeit mit reichhaltigen Barbecues vorgesehen. Die Anspannung der letzten Kriegsmonate fällt langsam von den Soldaten ab und die letzten Wunden verheilen zufriedenstellend. Dabei helfen regelmäßige Duschen, warmes Essen und Schlafen, ohne das Risiko getötet zu werden, ungemein.



Barbecue



Kriegsende





Die Army gibt erste Pläne für einen zukünftigen Rücktransport in die Staaten bekannt und sucht gleichzeitig Freiwillige für den pazifischen Kriegsschauplatz, da die dort laufenden Auseinandersetzungen mit Japan noch nicht beendet sind.

Montag, 27.08.1945

Die Temperaturen sind mit 32,4 °C hochsommerlich zu nennen und sorgen bei den dienstfreien Charakteren für eine angenehme Schläfrigkeit. Der Krieg ist endlich überstanden und die eigene Lebensperspektive kann wieder durch lange beiseitegeschobene Träume und Wünsche ausgestaltet werden. Gedanken an Liebchaften, Familie und Jobs fangen an, die Gespräche zwischen den Soldaten auszufüllen.

Die Frage „Was tust du als erstes, wenn du wieder zu Hause bist?“ kann der *Spielleiter* reihum anreißen und auch eventuell später in die Handlung einflechten.

Egal welche eigenen Vorstellungen die Charaktere für ihre nähere Zukunft haben, beim Kartenspielen an einem sonnigen Nachmittag erhalten sie plötzlich Besuch von ihrem Kompanieführer Captain William P. Brooks. Er hat einen Air Force-Offizier mit den Armabzeichen des OSS im Schlepptau und macht ein überaus amüsiertes Gesicht, als er die Anwesenden auffordert, sich in zwanzig Minuten mit der kompletten Bravo-Squad im Stabsgebäude zu melden.

Der zum Treffen befohlene Trupp besteht insgesamt aus 12 Soldaten und wird von dem Sergeanten Lewis Gibson (NSC) kommandiert. Die Charaktere werden natürlich durch die Spieler verkörpert, während der *Spielleiter* die Aktionen der überzähligen NSC (*Spielwerte rechts*) in seinem Sinne steuert.

Sergeant Lewis Gibson

LEWIS GIBSON NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	23/R3
Wissenswert	20/R3
Tagesform	5
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Helm, Uniform, Nah-/Fernkampfwaffen	

Captain William P. Brooks, Kompanieführer



Das Treffen

Als die Soldaten sich befehlsgemäß dem Stabsgebäude nähern, hört man aus den weit offenen Fenstern eines Besprechungsraums das joviale, selbstgefällige Lachen von Männern, die für sich in Anspruch nehmen, in ihrem Leben alles richtig gemacht zu haben. Die Stimmlage ihres leutseligen Kompanieführers ist dabei deutlich herauszuhören.

Nachdem sich die Neuankömmlinge bemerkbar gemacht haben, werden sie hereingebeten. Captain Brooks spricht sofort in geschäftsmäßigem Ton: „Unsere Generalität plant, die Verbrecher unter den Deutschen vor ein ordentliches Gericht zu stellen. Captain Stanton sammelt für das Verfahren Beweise und begibt sich an einen See in Österreich. Ihre Einheit wird ihn dabei begleiten und die dafür nötige Hilfestellung geben.“

GI / SQUAD NSC

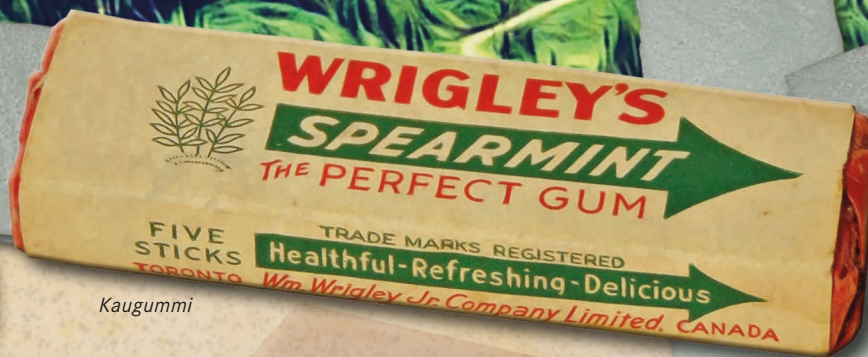
Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	22/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	13
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Helm, Uniform, Nah-/Fernkampfwaffen	

Squad



01 | ERSTER AKT

Kaugummi



Captain Tyrell Stanton (OSS)



Corporal Jebediah Delgado (Army-Fotograf)

JEBEDIAH DELGADO NSC

Angriffswert	19/R3
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	3
Trefferpunkte	12
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung:	Helm, Uniform, Pistole, Fotoausrüstung

TYRELL STANTON NSC

Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	22/R3
Wissenswert	20/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung:	Helm, Uniform, Nah-/Fernkampfaffen



OSS-Abzeichen

Auftragsvergabe

Nach der Einleitung des Kompanieführers richtet Air-Force Captain Tyrell Stanton das Wort an die Charaktere und zieht dabei einen zerknitterten Brief aus seiner lederen Aktentasche, den er offen auf den Tisch legt: „Danke für ihr Erscheinen. Ich bin vom Direktor des OSS ermächtigt, Beweismittel für den anstehenden Prozess gegen deutsche Kriegsverbrecher sicherzustellen. Aufgrund der Aussage eines Kriegsgefangenen gibt es Hinweise auf die militärische Erprobung von Waffen. Die Forschungseinheit soll in der Hauptsache von der Marine unterhalten worden sein. Allerdings soll die SS

OFFICE OF STRATEGIC SERVICES
WASHINGTON, D.C.

August 11, 1945

To: OSS-Aufklärungsgruppe
From: Direktor
Subject: Sicherstellung Beweismaterial

Wie in der Drei-Mächte-Konferenz 1943 beschlossen, legt das Londoner Statut am 08. August 1945 die grundlegenden Richtlinien fest, die zur Aburteilung der Hauptkriegsverbrecher der europäischen Achsenmächte nötig sind. Es wird ein Internationaler Militärgerichtshof gebildet, der über die folgenden Verbrechen urteilen soll:

- Verbrechen gegen den Frieden
- Kriegsverbrechen
- Verbrechen gegen die Menschlichkeit

Der Inhaber dieses Schreibens ist ermächtigt, Ermittlungen anzustellen, die Beweise für das anstehende Verfahren recherchiert und gerichtsfest aufzeichnet.

Wm. J. Donovan
William J. Donovan

26 MILLIONEN
TOTE klagen an!

In NÜRNBERG
wird abgerechnet!

in einem von Zwangsarbeitern errichteten Laborkomplex Experimente an Menschen durchgeführt haben. Dieses Sonderlager 7 ist in der direkten Nähe errichtet worden. Da ich vorhabe, die Anlage in Augenschein zu nehmen, habe ich sie offiziell angefordert. In ihrem Trupp gibt es zwei Mitglieder die passabel Deutsch sprechen und mich bei der Ermittlung unterstützen können. Der Fotograf Delgado ist mir ebenfalls offiziell zugeordnet und wird von allen wichtigen Fundstücken Aufnahmen machen.“

Er unterbricht kurz, deutet auf den anwesenden Corporal und fährt danach fort: „Der Gefangene Florentin Sachs war Matrosenobergefreiter der Marine bei den Minensuchbooten. Im Mai 1944 ist er aufgrund seiner Kenntnisse mit Sprengstoffen zur Chemisch-Physikalischen Versuchsanstalt am Toplitzsee versetzt worden. Er hat bei einer Routine-Vernehmung Angaben über fragwürdige Ereignisse in dem nahe liegenden SS-Labor gemacht und auf das spurlose Verschwinden von Zwangsarbeitern hingewiesen. Unsere Aufgabe ist jetzt eine Inspektion der Anlage und die Begutachtung der Umgebung. Darüber hinaus werden wir einige Persönlichkeiten in den umliegenden Dörfern aufsuchen und versuchen sachdienliche Informationen auszugraben.“

Stanton pausiert und schaut in die Runde. Dann setzt er den Schlusspunkt des Treffens: „Wir reisen morgen früh ab und ich benötige von ihnen eine Liste der Ausrüstung, die noch benötigt wird. Die Army stellt uns für den Transport einen Jeep und zwei Trucks zur Verfügung. Der Kriegsgefangene wird uns begleiten und von der MP des Stützpunkts an uns übergeben. Aufgrund des schlechten Straßenzustands und den Checkpoints können wir mit einer Reisezeit von 1 bis 2 Tagen rechnen.“



prisoner of war
Florentin Sachs

Der deutsche Kriegsgefangene versteht nur wenige Brocken Englisch. Er ist ruhig, wirkt müde und plant keinen Fluchtversuch. Er ist bemüht bei der Untersuchung zu helfen, um möglichst schnell nach Hause zurückkehren zu können

FLORENTIN SACHS NSC

Angriffswert	18/R3
Verteidigungswert	19/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	3
Trefferpunkte	11
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Overall, Schuhe, Mantel, Handschellen	



01 | ERSTER AKT

Abreise, Dienstag, 28.08.1945

Die Spielergruppe packt ihre Ausrüstung zusammen und erstellt eine Liste mit Gegenständen, die im Morgenrauen auf die Laster geladen werden. Ausreichende Verpflegung für 2 Wochen, die fotografischen Materialien von Delgado und eine kleine Menge Munition machen die Fracht komplett.

Die Reise selbst ist sehr beschwerlich, da viele Straßen, Brücken und Gleise kriegsbedingt zerstört sind. Der Konvoi quält sich mühsam Richtung Süden und hat einige Schwierigkeiten zu überwinden. Der *Spielleiter* kann dabei die Überquerung eines Flusses improvisieren, das Freiräumen eines Weges per Seilwinde, eine Reifenpanne oder lange Wartezeiten an Checkpoints einstreuen.

Am Morgen des zweiten Reisetages erreicht die Fahrzeugkolonne den von den Bergen abfallenden Fahrweg, der den schmalen Abfluss des Grundl sees überquert. Es ist Mittwoch, der 29.08.1945 und die Temperatur liegt in der Frühe schon bei 24°C.

Die Zivilbevölkerung nutzt dagegen die wenigen intakten Zugverbindungen und befindet sich innerhalb hoffnungslos überfüllter Waggon s zwischen Soldaten, Flüchtlingen und heimatlosen Landstreichern. Kaum jemand verfügt über den Luxus eines alten Fahrzeugs mit provisorischen Holzkohlel vergasern.



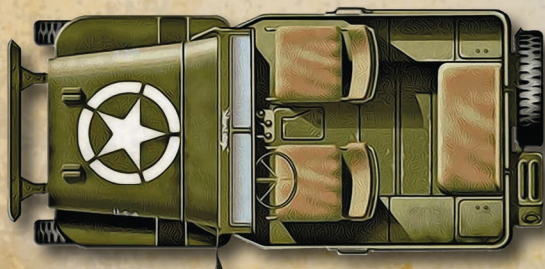
WILLYS JEEP LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	140 m

GMC TRUCK LTM

Trefferpunkte LTM	32
Besatzung/Crew	1-20
Geschwindigkeit/5s	90 m

Die Fahrzeuge bestehen aus einem 1/4-Tonnen 4x4 Willys MB Jeep und zwei 2,5-Tonnen 6x6 GMC CCKW-Trucks




Der Konvoi der Untersuchungsmannschaft





NÜRNBERG


SCHUL


Team für die Untersuchung des CPVA (Topplitzsee)


Kommandeur: Captain Tyrell Stanton 


Fotograf: Corporal Jebediah Delgado 


Bravo-Squad: Sergeant Lewis Gibson 


Corporal Owen Cole 


Corporal Jake Robertson 


Private First Class Mason Boyd 


Private First Class Allan Miller 


Private First Class Alfonso Mendez 


Private Sam L. Brewer 

Private Wayne Jennings 

Private Troy Montgomery 

Private Jack Lawrence 

Private Frank Morrison 

Private Charlie Fletcher 

Gefangener: Florentin Sachs

Die Liste des gesamten Teams



2. Akt

1. Bild

02 | ZWEITER AKT



Inhaltsbeschreibung 2. Akt

In dem die Charaktere am Zielpunkt ihrer Reise ankommen, den Tag mit Nachforschungen über und in der Villa Roth bzw. bei den Dorfbewohnern verbringen und sich als Abschluss bei der Messkapelle Raphael ein Nachtlager einrichten.

- Gebiet Grundlsee -

Die Gruppe kommt mit den Fahrzeugen durchgerüttelt, aber wohlbehalten am Morgen des Mittwoch an. Der frühe Tag ist warm und wird von strahlendem Sonnenschein erhellt. Der gesamte Distrikt gehört zur amerikanischen Besatzungszone, die Soldaten gelten somit in dem Bereich als reguläre Ordnungskräfte.

Tagesplanung, Mittwoch, 29.08.1945

Captain Stanton lässt die Kolonne an einem Punkt halten, an dem die Wasserflächen und die Dörfer gut zu überblicken sind. Während eines Frühstücks mit Armeerationen geht er mit den Charakteren die ersten Aufgabenschritte durch. Für den heutigen Vormittag steht die Untersuchung der alten Befehlsstelle der Marineversuchsanstalt (*Villa Roth*) auf dem Plan. Außerdem möchte er nachmittags sachdienliche Aussagen von verschiedenen Dorfbewohnern zum Thema *Mari-*

neversuchsanstalt und *Sonderlager 7* aufnehmen. Das Nachtlager soll in der Nähe der Messkapelle Raphael aufgeschlagen werden, damit am nächsten Tag die Erkundung der Versuchsanstalt schon frühestmöglich beginnen kann.

Der Kriegsgefangene

Florentin Sachs hat sich über die gesamte Anreise freundlich und folgsam betragen. Nach Übernahme von der Militärpolizei des Stützpunkts Grafenwöhr war er die erste Zeit der Fahrt mit Handschellen gefesselt. Nach dem Erreichen des österreichischen Staatsgebiets hat Tyrell Stanton persönlich seine Fesseln abgenommen und weist die Soldaten an, den Mann gut zu behandeln bzw. ausreichend zu verpflegen. Nachdem die Hände befreit sind, versucht er sich nützlich zu machen und anzupacken, wo es eben nötig ist. Anzeichen eines Fluchtversuchs sind nicht zu bemerken!



Achtung: Der *Spielleiter* fasst die Informationen aus den umseitigen Abschnitten *Villa Roth*, *Versuchsanstalt* und *Sonderlager 7* in seinen Worten zusammen und gibt sie an die Spieler weiter. Die *Abenteurer mit Deutschkenntnissen* erfahren diese Fakten durch die Äußerungen von Dörflern, die zu den Gesprächen herangezogen werden. Alle Angaben der Aussage des Gefangenen *Sachs* sind dort ebenfalls enthalten. Sobald alle Sachverhalte zusammengeworfen werden, ergeben sich die vollständigen, nachfolgenden Texte.

Blick auf den Grundlsee von Archkogel, rechts ist das Anwesen „Villa Roth“ am Ufer zu sehen

Stengel & Co., Dresden u. Berlin, 2035



Grundlsee von Walcher.

Gebiet Grundlsee

Totes Gebirge



2. Akt

2. Bild

02 | ZWEITER AKT

- Villa Roth -

Die Geschichte des 1883 erbauten Anwesens birgt einige erwähnenswerte Details, die über die freundlich geführten Verhöre in Erfahrung gebracht werden:

- Ehemaliger Besitzer: Jean Roth († 1906, Wien, Groß-industrieller, Metall- und Munitionsfabrikation)
- Im Januar 1928 hat ein heftiger Sturmwind Teile des Dachs abgedeckt und den frei stehenden Pferdestall völlig zerstört.
- Nach dem Anschluss Österreichs (1938) hat NS-Propagandaminister Joseph Goebbels und seine Familie das Anwesen zeitweilig genutzt.
- Im September 1939 sind im Haus Schüsse gefallen. Der Sohn des Besitzers, Dr. Georg Roth, hat durch Kopfschuss Selbstmord verübt, nachdem er seine Braut Trude Kuntner niedergestreckt hatte. Es wurden keine Abschiedsbriefe gefunden.
- Im Juli 1940 hat ein nicht geklärtes Feuer ein Nebengebäude niederbrennen lassen, ohne auf das Haupthaus überzugreifen.
- Das Gebäude diente in den Jahren von 1943 bis April 1945 als offizielle Dienststelle der Chemisch-Physikalischen Versuchsanstalt der Marine (CPVA).

Villa Roth
CPVA - Topplitzsee



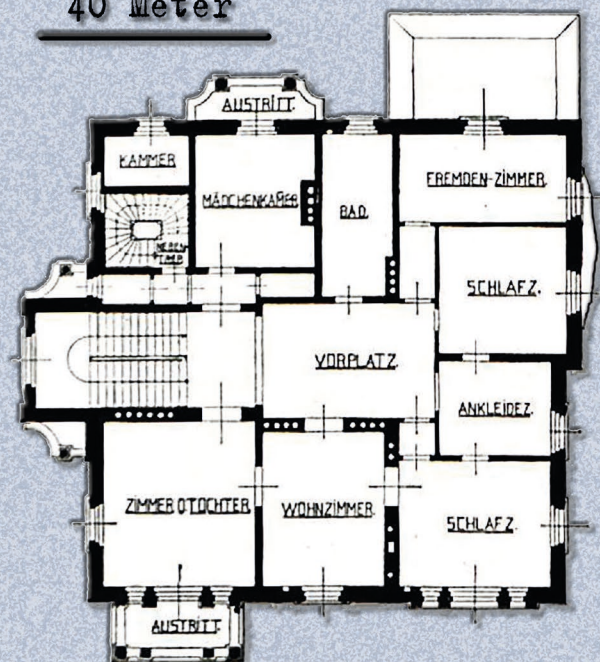
- Kurz vor dem Kriegsende ist in dem Garten (neben der Veranda) der Villa von Soldaten der Marine ein großes Feuer angezündet worden, bei dem in aller Eile stapelweise Unterlagen verbrannt worden sind.
- Nachdem das Militär abgezogen war, konnte man manchmal in den Nachtstunden Laternenlicht in der Villa sehen. Aufmerksame Beobachter haben zusätzlich bemerkt, dass öfter Möbelstücke und Kisten aus dem Haus getragen worden sind. Es könnte sich dabei um plündernde Ansässige gehandelt haben.

Villa Roth



Erdgeschoss

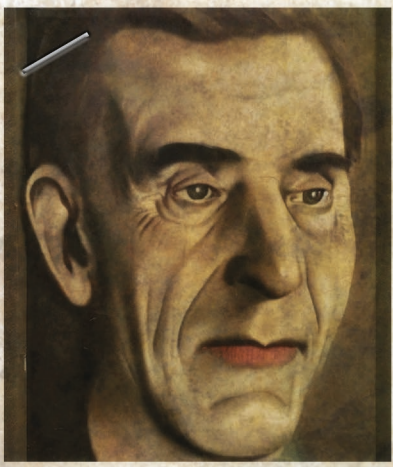
40 Meter



Obergeschoss

Grundriss Villa Roth

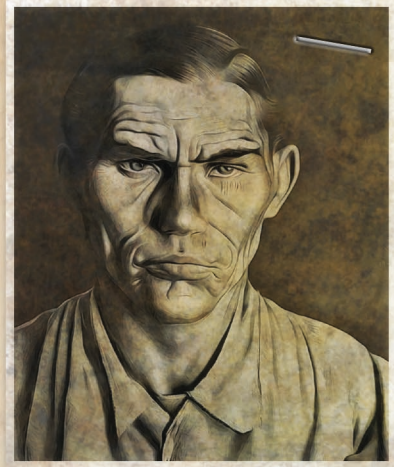
Die Informanten



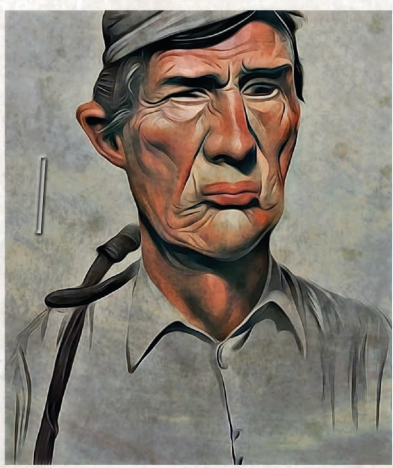
Priester Hubert Freiburger
Raphael Messkapelle



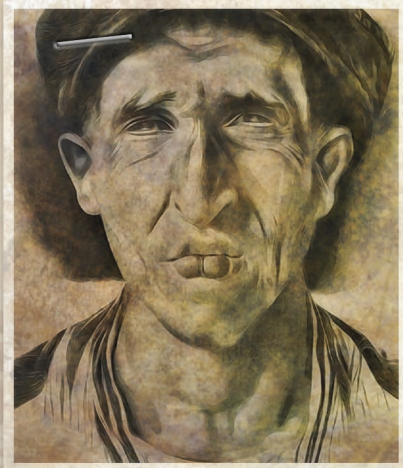
Bürgermeister Johann Amon
Rathaus Bräuhof (seit Mai 1945)



Gemeindesekretär Alois Fuchs
Rathaus Bräuhof (seit Mai 1945)



Bauer Louis Breuer
Breuerhof, Göbl



Landarbeiter Peter Mittermaier
Breuerhof, Göbl



Hauptmann Franz Schraml
Feuerwehrrüsthaus Bräuhof (seit Mai 1945)



Näherin Helena Lechner
Göbl



Bauer Elias Huber
Ochserlhof, Göbl



Magd Stenanie Weingartner
Ochserlhof, Göbl

Durchsuchung der Villa Roth

Die Armeefahrzeuge bewegen sich vom Haltepunkt ihres Frühstücks direkt zur Villa Roth. Sobald die lärmenden Motoren abgestellt sind, hören die Charaktere erschreckte Rufe von Kindern, die wahrscheinlich von der Rückseite des Hauses kommen. Augenblicke später ist eine ganze Horde zu sehen, die in wilder Flucht am See entlang, in dichtes Gebüsch entweichen. Eine Verfolgung erscheint wenig erfolgversprechend, kann aber versucht werden. Mit 3 erfolgreichen Proben auf die Basisblockwerte *Physis/Alles Andere* (Zielwert 22) gelingt es, einige Kinder einzufangen.

Die verängstigten Halbwüchsigen erklären dann weinend, sie hätten nur im Haus gespielt und wären wegelaufen, als sie die Fahrzeuge gehört haben.

Eine sorgfältige Untersuchung des Anwesens ergibt die folgenden Ergebnisse:

- Die Schlösser der Vorder- und Hintertür sind wenig fachmännisch herausgebrochen worden.
- In den Räumen waren Büros eingerichtet, die jetzt säuberlich geplündert aussehen. Dutzendweise fehlendes Mobiliar ist leicht an den vorhandenen Schmutzspuren der Standfüße erkennbar.
- Im Garten, direkt neben der Veranda sind Spuren eines großen Feuers zu sehen. In der Asche kann man Reste von offiziellen Papierstücken finden.
- Im obersten Turmzimmer ist ein erhängter Marineoffizier zu finden, dessen muffig riechender Leichnam sich hier schon Wochen befindet. Neben dem umgestürzten Hocker ist der Wehrpass zu finden, der auf *Kapitänleutnant Heinrich Vischer* ausgestellt ist. Sachs kann den Toten identifizieren und erzählt ohne großes Bedauern, der wäre Parteimitglied gewesen und hätte unerschütterlich an den Endsieg geglaubt.



Loot: Als Souvenir können die Charaktere eine tadellos gepflegte Luger (*DWM LP08*) aus dem Koppelholster des toten Offiziers erbeuten.



- Versuchsanstalt -

Die Bevölkerung, der um den Grundlsee angesiedelten Dörfer, ist bäuerlicher Natur und auf die Landwirtschaft oder den Fischfang spezialisiert. Die Ortschaften bestehen aus einzelstehenden Häusern und Gehöften. Die offiziellen Repräsentanten sind bereits im Mai 1945 von den amerikanischen Besatzungstruppen ausgetauscht worden!

DÖRFLEIN NSC

Angriffswert	15/R2
Verteidigungswert	16/R2
Wissenswert	18/R3
Tagesform	3
Trefferpunkte	12
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: derbe Kleidung, Pfeife, Taschentuch	

Die Gruppe stößt bei ihrem Bestreben mehr über die Vorkommnisse über die Versuchsanstalt und das Sonderlager 7 herauszufinden, auf einen starken Unwillen sich zu äußern. Bewohner der westlich gelegenen Ansiedlungen geben nur kurzangebunden an, das man gar nichts von dem ganzen Nazitreiben mitbekommen hätte. Je näher die Befrager allerdings dem Toplitzsee kommen, desto offener sprudeln die Angaben hervor:

- Die Kriegsmarine hat am Toplitzsee von September 1943 bis April 1945 eine Versuchsanstalt unterhalten, um Waffen und Sprengstoffe in ruhigem und tiefem Wasser testen zu können. Damit waren stabilere Messergebnisse möglich, als im stetig bewegten Meer.
- Waffenteile und Sprengmittel sind am Bahnhof Bad Aussee angekommen, per Lastwagen abgeholt und in einem Munitionsbunker am Ufer gelagert worden.
- Bei hohem Schnee war der Pfad für LKW nicht befahrbar, deshalb haben Pferdegespanne der Bauern die Kisten auf der letzten Wegstrecke zur CPVA gebracht.
- Der starke Lärm von den Versuchsexplosionen hat das Milchvieh ziemlich unruhig gemacht.
- Große Ladungszündungen haben öfter hohen Besuch angelockt, unter anderem Gauleiter August Eigruber und Konteradmiral Wilhelm Rhein.
- In der Marineteststelle sind ausschließlich militärische Waffenerprobungen durchgeführt worden. Im Gegensatz dazu, hat man viele Gerüchte über grässliche Menschenversuche gehört, die im später errichteten Sonderlager 7 stattgefunden haben sollen.
- Die Bauten der Versuchsanstalt waren eher bescheidener Art und umfassen eine Fahrzeughalle, einen Lagerschuppen und einen Munitionsbunker am Ufer des Toplitzsees. Das Personal der Marine hat in den Gästezimmern naheliegender Gasthöfe genächtigt.

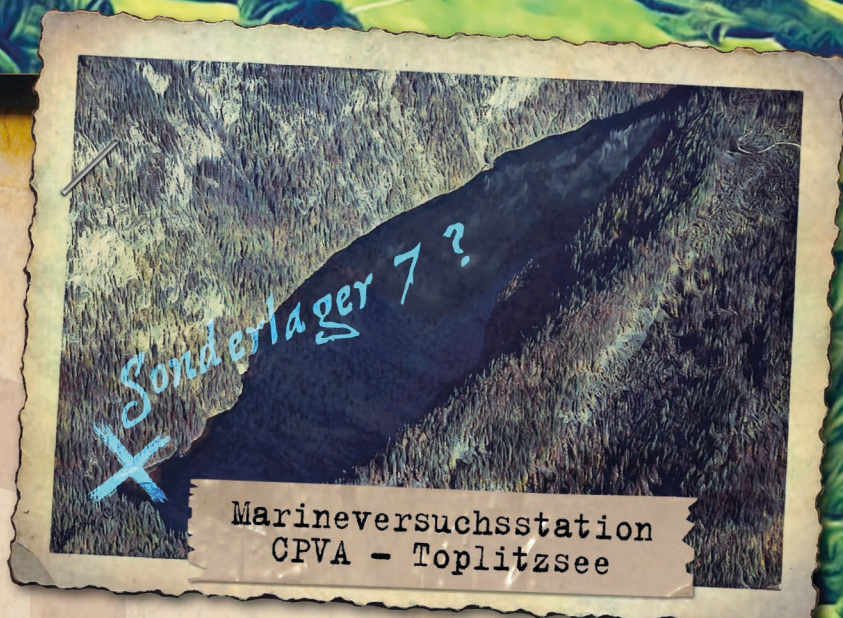
Postkarte von 1923



- Sonderlager 7 -

Über diese Einrichtung gibt es wenig konkrete Erkenntnisse, deshalb legt Captain Stanton besonderen Wert auf jeden verfügbaren Informationssplitter, der sich aus den Befragungen ergibt:

- Ab Juni 1944 sind Baumaschinen, große Materialmengen und Zwangsarbeiter unter der Aufsicht von SS-Wachen an den Toplitzsee verlegt worden.
- Das Personal rekrutierte sich aus den Verbänden der Totenkopfstandarte IV „Ostmark“, Mauthausen.
- Die Bautätigkeit hat sich bis September 1944 erstreckt, danach ist der Maschinenpark abgezogen worden. Keiner der eingesetzten Zwangsarbeiter ist ins KZ-Nebenlager Redl-Zipf zurückgeführt worden.
- An der Oberfläche ist lediglich ein Wachhaus und ein überdachter Zugang mit einer in die Tiefe führenden Rampe sichtbar. Beide Bauten sind rund um die Uhr mit SS-Wachen besetzt, die keine Annäherung an das Sonderlager 7 dulden.
- Ab Oktober 1944 werden in monatlichen Abständen mindestens 50 Zwangsarbeiter zum Sonderlager 7 eskortiert, die dann geschlossen die Rampe hinuntergeführt werden. Mögliche Kontaktaufnahmen mit Zivilbevölkerung oder Marinepersonal werden durch die Begleitmannschaften rigoros unterbunden.
- Die Anlage eines sich rasch vergrößernden Gräberfelds hinter dem ominösen Versuchslager wird ab November 1944 von Marinesoldaten bemerkt.
- SS-Obergruppenführer Gustav Adolf Scheel hat mit kleinem Gefolge dem Sonderlager 7 am 20. Januar 1945 einen Besuch abgestattet. Der studierte Mediziner fungierte zu der Zeit bereits als Gauleiter von Salzburg und sollte als Führer des Volkssturms die Verteidigung des Gau Salzburg in der sich abzeichnenden Niederlage von Deutschland organisieren. An diesem Samstag hatten alle Arbeiter der CPVA frei und durften den Bereich auch nicht betreten.
- Im Toplitzsee sind von der SS Ende April zahlreiche Kisten mit unbekanntem Inhalt versenkt worden.
- Die Marineeinrichtung hatte zu Kriegsende Sprengstoffe und Material bereits vernichtet und das Personal abgezogen. Das Sonderlager 7 war zu der Zeit aber noch aktiv.
- Nach weithin hörbaren Sprengungen haben sich die letzten SS-Wachleute in den späten Morgenstunden des 10. Mai 1945 in Zivilkleidung und mit den verbleibenden Fahrzeugen ins Unbekannte abgesetzt.



Messkapelle Raphael

Die Kapelle ist nicht Eigentum der katholischen Kirche, sondern im Besitz von 14 Gößler Bauernfamilien. Das Gotteshaus ist im Jahr 1820 fertiggestellt und bereits 1833 erweitert worden. Der Bau von Sakristei und Dachreiter folgen 1903. Der Schutzpatron des Gebäudes ist der heilige Erzengel Raphael.

Nachtlager und Schussgeräusche

Der Konvoi parkt in der Nähe der Kapelle. Von dort hat man einen guten Blick auf den friedlich daliegenden Grundlsee. Das einzige mitternächtliche Ereignis stellen mehrere Schussgeräusche eines Jagdgewehrs dar, die aus der ungefähren Richtung des Toplitzsees hinüberschallen.



Messkapelle Raphael

3. Akt

1. Bild

03 | DRITTER AKT



Inhaltsbeschreibung 3. Akt

In dem die Charaktere das Gelände der Versuchsanstalt und des Sonderlagers genauer untersuchen, um Spuren für die Ankläger des Gerichts zu sammeln.

- Beweisaufnahme -

Die Strahlen der aufgegangenen Sonne beleuchten einen schlechten Schotterweg, der sich durch ein kleines Waldstück schlängelt und am Ufer des Toplitzsees endet. Die Fahrzeuge (*Markierung Karte*) werden auf Stantons Befehl abfahrbereit nördlich der Gebäude auf der Freifläche geparkt. Der dichte Wald rauscht davon unbeeindruckt und leise im warmen Wind von den Bergen.

An den Fahrzeugen werden Wachen (*NSC*) zurückgelassen, um die mitgebrachte Ausrüstung nicht unbeobachtet zurückzulassen. Der Gefangene Florentin Sachs bietet sich an, die Soldaten herumzuführen.



Fahrzeughalle (CPVA)

Das kleine Gebäude bietet Platz für zwei Lastkraftwagen. Es ist aktuell nur ein bereits ausgeschlachtetes Exemplar zu finden, das einige Roststellen aufweist.

Schweres Maschinengewehr AN-M2

Browning, .50, Spielwerte siehe auf der Seite 133 im Regelband Zero Tolerance.

Captain Stanton hat dafür gesorgt diese Waffe für Notfälle mitzunehmen, falls die Spieler bei ihren Vorbereitungen daran nicht gedacht haben sollten

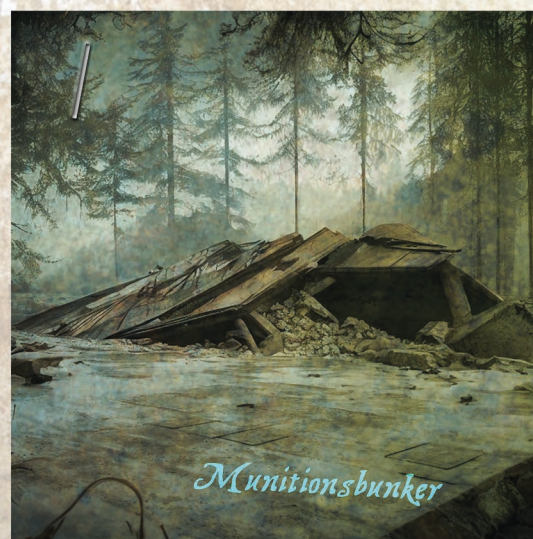


Lagerschuppen (CPVA)

Die seitlich offene Konstruktion war für die Zwischenlagerung diverser Güter bestimmt. Zum Kriegsende zerstört. Unter dem Dach findet sich nichts Wichtiges und dem Wagen im Vordergrund fehlt der komplette Motor.

Munitionsbunker (CPVA)

Direkt am Ufer liegend, durch eine gezielte Sprengung zerstört und mit einem Anleger am Seeufer versehen. Der Betonsteg weist noch einen Kransockel auf, der genutzt wurde um schwere Objekte auf Seeniveau hieven zu können. Die Überreste des Krans und zweier Lastboote sind im klaren Seewasser auf dem Grund zu erkennen.





Karte Lagerkomplexe

3. Akt

2. Bild

03 | DRITTER AKT

- Lagergräuel -

Alle gesichteten Überreste der Marineversuchsstation sind im Hinblick auf den geplanten Prozess wenig spektakulär und weisen nur auf eine militärische Nutzung hin. Deshalb drängt Captain Stanton ungeduldig darauf, den Überresten des Sonderlagers 7 eine gesteigerte Aufmerksamkeit zu widmen.



Wachhaus

Die großen Fenster des Gebäudes gehen auf die Waldöffnung hinaus, die dem Schotterpfad Platz macht, der zu den militärischen Anlagen führt. Die Glasfenster sind bei den Detonationen der anderen Bauten augenscheinlich nicht zerbrochen. Im Wachraum stehen Tische und Stühle ungeordnet herum. Alles sieht seit längerer Zeit unangetastet aus. Einige verstreut liegende Formulare sehen amtlich aus, sind aber nicht ausgefüllt.

Aus dem Hauptraum führt eine Tür in einen Anbau, der bescheidene Unterkünfte für die Wachleute enthält. Bei einer Untersuchung offenbart sich ein Raum mit Metallbettgestellen und Matratzen. Dort sind in einer Seitennische mehrere Duschen und Toiletten zu sehen. Überall sind völlig ungeordnet militärische Ausrüstungsgegenstände verstreut. Uniformteile, Stiefel, Koppel, Magazintaschen, Rucksäcke und Munition liegen in kleinen Haufen umher, als wären sie in aller Eile abgestreift worden. In einer Ecke steht ein offener Seesack, in dem sich Reste von Zivilkleidung befinden.



Wilderer Josef Glaser
Berghütte, Beerenkogel



Eine Army-Winkellampe mit Batterien ist für jeden Soldaten in einer Kiste auf einem Fahrzeug zu finden. Captain Stanton hat den Artikel vorsorglich aufladen lassen



Gräberfeld

Als sich die amerikanische Soldatengruppe der Lichtung im sommergrünen Wald nähert, werden viele, dicht nebeneinanderliegende Grabhügel sichtbar. Die Grabstellen sind unmarkiert und liegen völlig schmucklos im prallen Sonnenschein. Nach einem Moment der stummen Beobachtung ist mitten im Gräberfeld eine vorsichtige Bewegung wahrnehmbar.

Ein knieender Mann in graubrauner Jacke scharrt mit einem Klappspaten vorsichtig von einem der Gräber Erde herunter und legt anscheinend das Gesicht eines Toten frei. Er schaut einen langen Augenblick darauf, dann beginnt er die Erde vorsichtig zurückzubewegen. Dann steht er mühevoll atmend auf, geht zum Nachbargrab und beginnt seine Tätigkeit von Neuem. Quer über seinem Rücken ist ein Jagdgewehr mit einem Tragegurt befestigt. Er ist so in seine Tätigkeit vertieft, dass er eine vorsichtige Annäherung der soldatischen Ermittler nicht sofort bemerkt.

Wird er angerufen, erschreckt er merklich, lässt instinktiv den Spaten fallen und hebt die Hände. Sobald er die amerikanischen Uniformen bemerkt, überzieht tiefe Erleichterung sein Gesicht. Lächelnd und freundlich antwortet er auf alle in Deutsch gestellten Fragen:

- Sein Name ist *Josef Glaser* und er wohnt momentan in einer Berghütte am Beerenkogel. Seine österreichischen Ausweispapiere scheinen echt zu sein.
- Er war Soldat an der Ostfront und musste nach einer schweren Verletzung nicht mehr an die Front. Er entblößt seinen Oberkörper wortlos, sollte für die Behauptung ein Beweis gefordert werden. Die gesamte linke Seite ist von groben Operations- und Gasbrandnarben überzogen, die sich unter mühevollen Atemzügen heben und senken.
- Er sucht hier nach seinem Bruder *Bernhard Glaser*. Dieser hatte im April im Wald gejagt und wurde von der SS wegen angeblicher Spionage gefangen genommen. Seitdem hat er ihn nicht wiedergesehen. Bis jetzt hat er die fast die Hälfte der Gräber untersucht, jedoch noch kein Glück gehabt. Sein graues Gesicht verzieht sich bei der Erzählung traurig.



- Soweit er das sagen kann, sind die Gräber in den Nachtstunden angelegt worden. Das Graben ist von Zwangsarbeitern erledigt worden, die jeweils unter bewaffneter Aufsicht gestanden haben.
- Er merkt noch an, dass jeder Tote eine große Verletzungsmarke in der Schläfenregion aufweisen würde.
- Legt man einen der Toten frei, so sieht man verschlissene Häftlingskleidung über einem ausgemergelten Körper und eine deutliche Penetration des seitlichen Kopfbereichs, die den Tod sicher herbei geführt hat.
- Am 10. Mai 1945 sind die letzten SS-Wachen nach einigen Sprengungen mit Fahrzeugen abgezogen. Er hat beobachtet, dass alle zivile Kleidung getragen haben, ihre volle Bewaffnung aber mitführten.

Captain Stanton drückt nach der Befragung sein tiefes Bedauern aus und lässt den Mann unbehelligt, damit er seine persönlich motivierte Sucharbeit weiter durchführen kann.

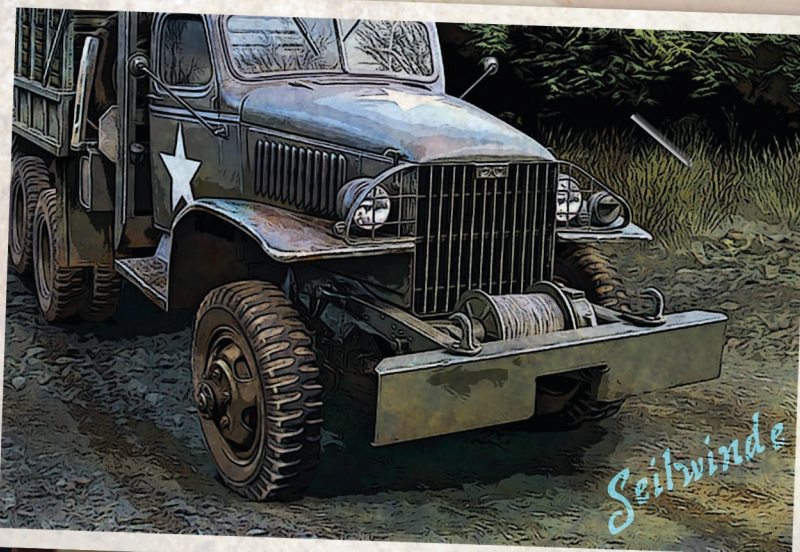


03 | DRITTER AKT



Überbau Bunkerzugang

Das Gebäude ist durch gezielt angebrachte Sprengladungen zum Absacken gebracht worden. Um die Rampe freizulegen, die in die Tiefe führt, müssen einige schwere Trümmerbrocken und das Fahrzeugwrack beseitigt werden. Dabei finden die *Seilwinden* der amerikanischen GMC-Trucks eine perfekte Anwendung. Nach einer investierten Arbeitsstunde offenbart sich eine Öffnung, die in ein schwach beleuchtetes Halbdunkel hinunterführt. Die Neigung der Rampe liegt bei ungefähr 10%, wäre also mit Fahrzeugen nutzbar, wenn nicht die abgesenkte Decke eine Durchfahrt unmöglich machen würde. Eine geduckt ausgeführte Passage zu Fuß ist aber problemlos möglich.



Die Seilwinden der Trucks können bei der Trümmerbeseitigung helfen



Halle

Der unterirdische Raum ist in schweigendes Zwielicht getaucht. Die Sonnenstrahlen, die durch die neu geschaffene Öffnung ihren Weg hinein finden, lassen den schwebenden Staub flirren. Die dumpfe Luft legt sich schnell auf die Lungen und kitzelt einen leichten Hustenreiz heraus.

Sobald ein Zugang durch die gesprengten Überreste gebahnt worden ist, geht Captain Stanton mit gezogener Waffe in die Halle voran und hinunter. Sein Verhalten erinnert vage an einen eifrigen Spürhund, der eine klare Witterung aufgenommen hat.

Die Durchsuchung des Raums erbringt einen fahruntüchtigen Wagen, zahlreiche leere Kisten für Proviant und Munition, einen Stapel grobe Kanthölzer, 2 Behälter mit fabrikneuen Ankertauminen, eine stabile Sackkarre und ein verschlossener Zugang zu einem Bunkerlabor.



Loot: Die beiden gefundenen Seeminen sind in Transportkisten verpackt und können mit einer erfolgreichen Würfelprobe auf die Basisblockwerte *Persönlichkeit/Alles Andere* (Zielwert 23) zur Sprengung vorbereitet werden. Der Gefangene Sachs kennt das Sprengmittel und könnte dabei Hilfestellung leisten. Der Transport ist mit der Sackkarre möglich.





In der unterirdischen Halle finden sich 2 intakte, noch nicht scharf gemachte, Ankertauminen in Frachtkisten



Bunkertür

Die Panzertür ist verschlossen, hat aber eine abgedeckte Öffnung für einen komplizierten Bartschlüssel. Um den Schließmechanismus zu überwinden, ist eine erfolgreiche Probe auf die Basisblockwerte *Physis/Alles Andere* (Zielwert 25) nötig. Sollten die Charaktere allesamt scheitern, kann Sergeant Lewis Gibson Hand anlegen, dem das diffizile Schloss erstaunlich wenig Widerstand leistet.

Danach befiehlt Captain Stanton den routinemäßigen Austausch der Wachen an den Fahrzeugen. Ganz präzise meint dies, dass alle Charaktere an der Oberfläche zurückbleiben, während die NSCs zur Erkundung des Bunkers aufbrechen. Rauchend und scherzend verschmelzen die Silhouetten der Soldaten mit dem Zwielicht der Rampe, bevor sie ganz außer Sicht geraten.

Die Abenteurer sollen laut Befehl in 2 Stunden mit aller Vorsicht unten nach dem Rechten sehen, sollte keiner aus dem Erkundungstrupp wieder auftauchen. Stanton lässt die Ledermappe mit allen bisher gesammelten Notizen und Dokumenten absichtlich im Jeep liegen.



Achtung: Der Wechsel der Wachen ist natürlich ein gemeiner Eingriff des Drehbuchs, damit die Charaktere *den Weg in die Tiefe* alleine antreten müssen, um die verschwundenen Kameraden zu finden bzw. zu retten. Der *Spielleiter* muss diesen schnöden Kunstgriff nicht großartig begründen, schließlich arbeiten viele großartige Filmvorlagen auch mit diesem hirnrissigen Trick. Jetzt heißt es warten und hoffen ...



Das Drehbuch erzwingt bei den Charakteren eine vorübergehende Untätigkeit

4. Akt

04 | Vierter Akt



Inhaltsbeschreibung 4. Akt

In dem die zwei Stunden ergebnislos ohne Lebenszeichen verstreichen, die Charaktere sich doch noch aufmachen, die Geheimnisse des teuflischen Laborkomplexes zu erkunden und nach dem Verbleib ihrer Kameraden zu suchen.

- Wartezeit -

Heller Sonnenschein, der friedlich glucksende See, Vogelgezwitscher und ein lauwärmer, sanfter Wind lassen den Platz unschuldig erscheinen. Aus der unterhalb liegenden Halle ist kein alarmierender Laut zu hören. Langsam verstreichen die Minuten, während sich die Charaktere mit Essen, Rauchen und Gesprächen in der Nähe der Fahrzeuge beschäftigen.

Der ebenfalls oben gebliebene Gefangene Florentin Sachs scheint die Untätigkeit regelrecht zu genießen, rollt seinen Mantel zu einem Kissen zusammen, legt sich in die Sonne am Seeufer und schläft friedlich ein. Wird seine Hilfe durch die Charaktere eingefordert, so ist er schlagartig wach und zur Unterstützung bereit.

- In die Tiefe -

Ein gemeinsamer Blick auf die Uhren zeigt irgendwann an, dass bereits 2 Stunden und 3 Minuten vergangen sind. Die angesetzte Frist ist um und jetzt liegt es an den Abenteurern ihren Kameraden zur Hilfe zu eilen. Beim Betreten der abschüssigen Rampe ist kein Geräusch zu hören, das nach einer Gefahr klingen würde. Die Frachtkisten mit den Ankertauminen stehen immer noch unberührt an der gleichen Stelle, wo die Gruppe sie vorgefunden hat.

Bunkertür (Halle)

Der Eingang zum unterirdischen Labor wird von einem Holzstück offengehalten, da ohne Trennelement das stabile Türblatt zufallen und das Schloss unweigerlich einrasten würde.

Der Bereich scheint nicht von einem Mitglied der Bravo-Squad bewacht, jedoch finden sich 4 frische Zigarettenstummel und das zerknitterte Papier eines Hershey-Schokoriegels auf dem Hallenboden vor dem Zugang. Durch den Spalt kann man schwaches Licht wahrneh-

Vor der angelehnten Bunkertür finden sich
3 Zigarettenstummel und eine leere
Umverpackung eines Hershey-Schokoriegels

men und das gedämpfte Arbeitsgeräusch eines laufenden Diesels ist ebenfalls ganz in der Nähe zu hören.

Wird das Schott aufgestoßen, fällt der Blick in einen geraden Gang aus rauem Beton, von dem seitlich Türen abgehen. Das glimmende Deckenlicht flackert synchron mit den schwankenden Generatorgeräuschen.



Generatorraum

Generatorraum (A)

Wird die Verbindungstür geöffnet, sind die Laufgeräusche des Generators deutlicher zu hören. Schwerer Dieseldunst steht im Raum und brennt säuerlich beim Einatmen. Auf den Bodenplatten sind Treibstoffpfützen entstanden, als die Kameraden augenscheinlich den Tank des Stromerzeugers aus bereitstehenden Kanistern aufgefüllt und die Maschine in Gang gesetzt haben. Auf einem seitlich stehenden Metallregal mit Werkzeugen liegt ein vergessener amerikanischer M1-Stahlhelm. Dreht man den Helm um, sind die verblassten Initialen *TM* zu erkennen, die deutlich auf den technikaffinen Kameraden Private *Troy Montgomery* hindeuten. Charaktere, die sich länger als 5 Minuten im dichten Treibstoffdunst aufhalten, werden von einer leichten Benommenheit (*Spilleiter*) erfasst.



CHOCOLATE IS A *Fighting* FOOD !



Sonderlager 7

Rampe

Halle

B

C

D

F

E



04 | VIERTER AKT



Konferenzraum

Konferenzraum (B)

Das nüchterne Zimmer bietet bis auf ein Propagandaposter nur kahle Wände. Den Charakteren schlägt beim Betreten direkt ein muffiger Leichengeruch entgegen. Die Quelle der olfaktorischen Belästigung ist zur Hälfte hinter dem wuchtigen Tisch verborgen. Das professionelle Untersuchen des mumifizierten Toten in Uniform ergibt einen selbsterbeigeführten Kopfschuss, einen auf SS-Untersturmführer *Karsten Fechter* ausgestellten Wehrpass und eine leicht gebrauchte P38, die als Souvenir geborgen werden kann.

Bei der groben Sichtung der Sachgegenstände sind Karteikästen zu entdecken, die vorwiegend Namenslisten für Versuche in der *Bedampfungskammer* enthalten. Die meist mit Häftlingsnummern versehenen Einträge unterteilen sich in zwei Kategorien: *rot durchgestrichen* oder mit *erfolgreich* markiert. Die Beweiskraft der papiergefüllten Kästen sollte für den geplanten Prozess durchaus nützlich sein!

Im Schatten unter dem Besprechungstisch kann eine Kiste entdeckt werden, die mit Siegeln versehen ist. Nach einer vorsichtigen Öffnung glänzen im Licht der Deckenlampe 6 Goldbarren mit dem eingepprägten Zeichen der Deutschen Reichsbank. Der Fund sollte für die Charaktere bedeuten, dass sich nach der Heimkehr der Start ins Zivilleben erheblich erleichtert.



Loot: Eine Pistole P38 (Walther),
6 Karteikästen mit Beweismaterial,
6 Goldbarren in Tragekiste.



Lagerakten

Nr.	Name
16539	Gryll Delaplace
15284	Norbert Jegou
16382	Rashid Tashayev
---	Bernhard Glader
03493	Florentin Gide
16423	Rafael Albert <i>erfolgreich</i>
15284	Norbert Jegou
16824	Kilian Ehn
15927	Michael Cook <i>erfolgreich</i>
16420	Fayzel Amador
	Carl Zeiss Jena

Namenslisten der
Zwangsarbeiter, die
für die Versuche in der
Bedampfungskammer
eingesetzt worden sind



Gesiegelte Transportkiste
mit 6 Goldbarren der
Deutschen Reichsbank





Labor (C)

Der kühle und bis zur Decke gekachelte Raum strahlt eine bössartige Effizienz aus. Die Wände sind mit Durchhalte- und Propagandaplakaten verziert, während verstaubte Laborutensilien und ein unangenehm stechender Geruch nach Chemikalien von den durchgeführten Versuchen in der Vergangenheit erzählen. Ein Metallregal enthält großvolumige Apothekerflaschen mit Etiketten, die den flüssigen Inhalt mit *konzentrierter Kranzler-Lösung* beschreibt.

In der östlichen Wand ist eine geschlossene Durchgangstür eingesetzt, die zur besseren Abdichtung über eine wulstige Kautschukumrandung verfügt. Das Türblatt hat in Kopfhöhe ein Sichtfenster und bietet einen starken Metallriegel auf, um die *Bedampfungskammer (D)* hermetisch abschotten zu können.

Neben dem Zugang hängen an Wandhaken Gasmasken, Laborkittel und metallverstärkte Schürzen bzw. Handschuhe, die eigentlich für die geschützte Arbeit in einer Metzgerei geeignet sind. Alle Gegenstände sind von der Passform weit geschnitten und zeigen deutliche Gebrauchsspuren.



Loot: In *Labor* und *Bedampfungskammer* sind zahlreiche Glasbehälter mit *Kranzler-Lösung* zu finden.

Bedampfungskammern (D)

Der stechende Gestank ist in der Kammer mit Ammoniakdämpfen vermischt und sorgt bei ungeschütztem Einatmen für einen soliden Brechreiz (*Spielleiter*).

Das hervorstechende Einrichtungselement sind zwei mannshohe, runde Metallbehälter. Dahinter steht ein heizbarer und luftdicht verschließbarer Mischtrug, der mittels einem dicken Kautschukschlauch im Deckel mit der großen Kammer verbunden ist. Die durch das Erhitzen entstehenden Dämpfe können so ungehindert in die eigentliche *Bedampfungskammer* gelangen.

Öffnet man die verschließbaren Türen, erblickt man einen kleinen Bereich in dem ein Mensch stehen, sich aber nicht bücken kann. Die Innenwände und das Sichtglas in der Tür sind mit Flecken getrockneter Körperflüssigkeiten und winzigen Kratzspuren übersät.



04 | Vierter Akt



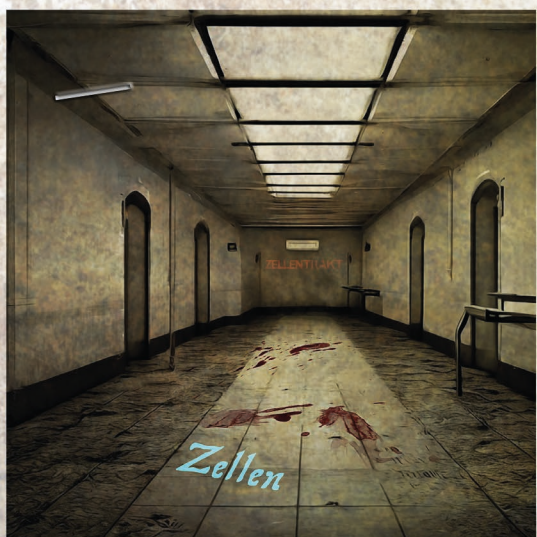
Verriegelung (E)

Am Ende des Gangs ist eine Tür zu sehen, die nicht geschlossen ist. An der rechten Wandseite ist eine Hebelkonstruktion zu bemerken, die anscheinend für den Verschluss der Zellentüren verwendet wird. Durch den Türspalt kann man einen Blick in den dahinter liegenden Flur erhaschen.



Achtung: Sobald der Hebel von der Position *Offen* auf *Geschlossen* bewegt wird, gibt es einen dumpfen Knall und das elektrische Licht verlöscht. Die fernen Geräusche des Generators ersterben jaulend. Derjenige Abenteurer, der den Hebel bewegt hat bekommt einen Stromschlag verabreicht, der 1 TP kostet.

Der Defekt kann auch durch Neustarten oder eine Notreparatur des Stromerzeugers nicht behoben werden! Sollten die Charaktere sich keine Taschenlampen eingesteckt haben, so werden koordinierte Bewegungen in der völligen Dunkelheit jetzt problematisch.



Die Kamera von Delgado und eine Tasche mit belichteten Bildplatten liegt direkt hinter der äußeren Tür des Zellentrakts. Vielleicht denkt einer der Abenteurer daran, diese Dinge zum Zweck der Beweissicherung mitzunehmen

Reanimierte Hüllen der Zwangsarbeiter, die einen Besuch der Bedampfungskammer „überlebt“ haben



Zellentrakt (E)

Auf dem Boden vor den Zellen sind verschmierte Blutpfützen und verstreute amerikanische Ausrüstungsgegenstände zu sehen. An der Tür liegt die Kamera von Corporal Delgado mit einer Umhängetasche voller belichteter Fotoplatten. Man kann aus den Zellen leise Geräusche hören, die unangenehm an das langsame Zerreißen von klatschnassen Bettlaken erinnern.

Lautes Rufen oder unabsichtlich verursachte Geräusche im Eingangs- oder Flurbereich locken die Insassen hervor, die mit frischem Blut und Gewebeteilen beschmiert sind. Sobald sie die lebenden Neuankömmlinge sehen, schlurfen sie mit eckigen Bewegungen auf das sich anbietende Futter zu.



- Das Ende -

Die Konfrontation mit den untoten Bewohnern des Zellentrakts bildet den Abschluss des Moduls. Aus den Aktionen der Spielercharaktere ergibt sich nun die Gestaltung der Endsequenz.

Waffengebrauch

Die naheliegendste Reaktion der Charaktere wird beim Anblick dieser unheimlichen Kreaturen der Einsatz ihrer zuverlässigen Schusswaffen sein. Da nur gezielte Kopfschüsse einen Zombie neutralisieren, werden die erzielten Treffer bei den Wesen für sichtbare Wunden und eventuell ein Hinfallen sorgen. Danach stehen sie mühsam auf und bewegen sich weiter auf die verblüfften Schützen zu.

Geisteszustand (GZ)

Alle Charaktere sind Veteranen des Weltkrieges, sie haben Schmerz, Tod und Leid in vielen Ausprägungen gesehen. Doch das sich Ziele mit tödlichen Schussverletzungen aufrappeln und weiterlaufen, als wäre gar nichts geschehen, ist ein verstörendes Novum.

Spätestens hier ist eine Würfelprobe auf den *Geisteszustand* nötig! Die nötigen Regeln finden sich im Quellenband *ApokalypZe* ab Seite 36. Das passende Ereignis zu dieser Situation ist „*Begegnung mit Reanimierten*“ auf der gleichen Buchseite. Die GZ-Probe wird mit den Basisblockwerten *Physis/Persönlichkeit* ausgeführt.

REANIMIERTE NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	5/R1
Tagesform	3
Trefferpunkte	12
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Biss	5 TP
Ausrüstung:	vermoderte Kleidungsstücke

Hinweise für weiteres Vorgehen

- Eine instinktiv ausgeführte Maßnahme ist das Zudrücken der Tür zum Zellentrakt. Das Schloss schnappt nicht ein, aber es ist wenigstens eine sichere Metallbarriere. Sobald mindestens 2 Charaktere sich gegen das Schott stemmen, bleibt es zuverlässig geschlossen. Ein Charakter alleine muss Proben auf *Physis/Alles Andere* erfolgreich absolvieren, um die Reanimierten im Zellenbereich eingesperrt zu halten.
- Die Kanthölzer aus der Bunkerhalle könnten zwischen Gangwand und Bunkerschott geklemmt werden, um die zugehaltene Tür zu stabilisieren.
- Die Sprengung der beiden Ankertauminen (*Halle*) aus der Distanz sollte die Reanimierten, wie auch die Bunkeranlage, zuverlässig vernichten. Die Kisten könnten einzeln mit der Sackkarre (*Halle*) vor das Schott der Zellen gebracht werden.
- Der am Seeufer schlafende Florentin Sachs könnte zu Hilfe geholt werden. Er hat starke Arme, kennt sich mit der Handhabung der Seeminen aus und ist willens den Amerikanern zu helfen.
- Lange Stücke Sprengdraht und ein provisorischer Auslöser könnten in der Ruine des CPVA-Lagerschuppens mit einer erfolgreichen Suchprobe (*Physis/Alles Andere*) entdeckt werden.
- Die Beweismittel und das Gold könnten vor einer Sprengung zu den Fahrzeugen gebracht werden.

- Danke -

Der Autor bedankt sich bei dem *Spielleiter* für die Verwendung des Abenteuers und bei den tapferen Spielern, die sich durch die Abgründe der Erzählung gekämpft haben. hf und bis dahin ...

hicha



Handout 01

05 | ANHANG



Sergeant Lewis Gibson


WW2



Schulterpatch der Seventh Army



Amerikanischer Soldat

 **Achtung:** Spielfertige Bögen für die Abenteurer finden sich im A3-pdf „Toplitzsee_Charaktere“.

Siegestor - April 1945



Handout 02

Karte Siegestor, München



Diese Übersichtskarte ist im pdf-Dokument „URC_MB_Topfitzsee_A3_Karten“ auf Seite 2 vergrößert enthalten

Handout 03

30. April 1945

Hauptstadt der Bewegung
München

Kriegsende



WAR ENDS IN EUROPE

V-E Day Won't Bring Letup in War Production

Stores, Libraries Will Close; Special Services Are Scheduled in Churches

In solemn thankfulness that the war in Europe is over, Buffalo prepared to curtail many of its activities today as it awaited the official announcement of V-E Day, scheduled for May 8.

However, no official celebrations have been scheduled and there will be no drop in the city's bustling war industries producing material to carry on the war against Japan with undiminished vigor.

Stores To Be Closed

Department stores and those in the Broadway-Filmora district will remain closed all day, excepting at their news books department. Announcements to this effect were issued by the Retail Merchants and Broadway-Filmora associations. On the other hand, libraries will operate as usual.

The Police Library and the branch and the University City Library will be closed. Although the City Hall is scheduled to open at 10 a.m., some of its offices will be closed. It was announced that employees would be dismissed for the day in



President Truman: Victory Day over Europe

Enemy Today Ends Fight In Bohemia

Announcement Made At U.S. Tanks Battle To Capital's Outskirts

Reids Also Closing In

From Prague, May 8 (AP)—The Czech-controlled Prague Radio announced today that the German-Bohemian forces accepted unconditional surrender. The surrender will take effect at 1:30 p. m. (GMT) (7:30 a. m. EDT), the broadcast added.

London, Tuesday, May 8 (AP)—The partition-held radio in Prague announced last night that American tanks, since the German surrender, had

VE-DAY! IT'S OVER IN EUROPE



WAR WINNERS ON AIR TODAY

YOU will hear the voices of the four great Allied leaders today as they address the people of the United States. The President will speak at 10 a. m., followed by the Prime Minister at 11 a. m., the Soviet Premier at 12:30 p. m., and the Chinese Premier at 2 p. m.

A group of our finest artists will perform in the evening, and the program will conclude with a broadcast of the VE-Day celebration in London.

London's first V-hour

"Duke of York" Reported to Have Arrived in London

Princess Grace, Duchess of Monaco, is expected to arrive in London today. She is the first member of the royal family to visit the United States since the war.

We had been waiting since the German surrender for the Duke of York to visit the United States. He is the first member of the royal family to visit the United States since the war.

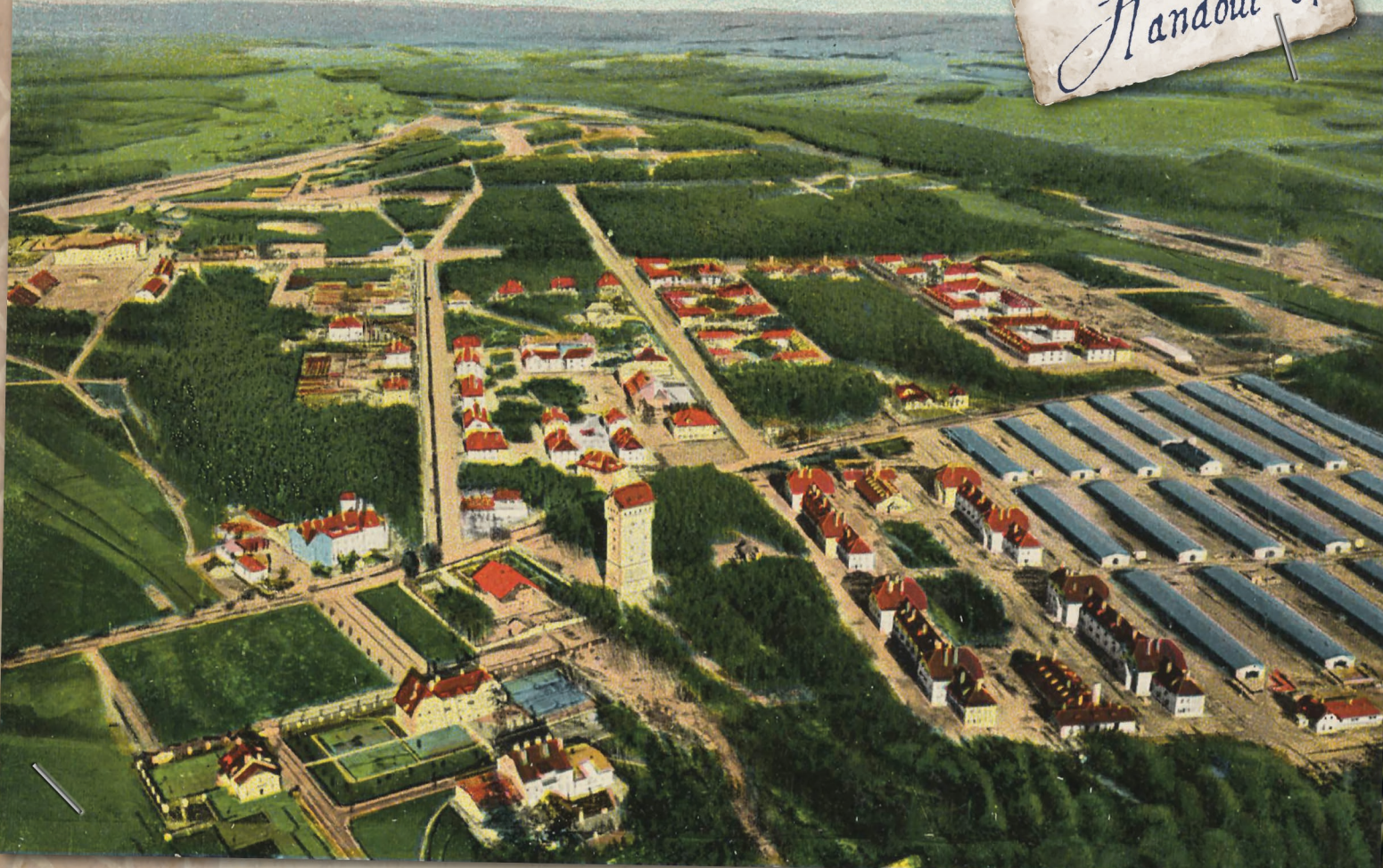
Schlagzeilen zum Kriegsende



Postkarte, um 1910 entstanden

Ballonaufnahme vom Truppenlager Grafenwöhr.

Handout 04



Diese Übersichtskarte ist im pdf-Dokument „URC_MB_Topitzsee_A3_Karten“ auf Seite 3 vergrößert enthalten

Handout 05

05 | ANHANG



Captain William P. Brooks, Kompanieführer



Captain Tyrell Stanton (OSS)



Corporal Jebediah Delgado (Army-Fotograf)



OFFICE OF STRATEGIC SERVICES
WASHINGTON, D.C.

August 11, 1945

To: OSS-Aufklärungsgruppe
From: Direktor
Subject: Sicherstellung Beweismaterial

Wie in der Drei-Mächte-Konferenz 1943 beschlossen, legt das Londoner Statut am 08. August 1945 die grundlegenden Richtlinien fest, die zur Aburteilung der Hauptkriegsverbrecher der europäischen Achsenmächte nötig sind. Es wird ein Internationaler Militärgerichtshof gebildet, der über die folgenden Verbrechen urteilen soll:

- Verbrechen gegen den Frieden
- Kriegsverbrechen
- Verbrechen gegen die Menschlichkeit

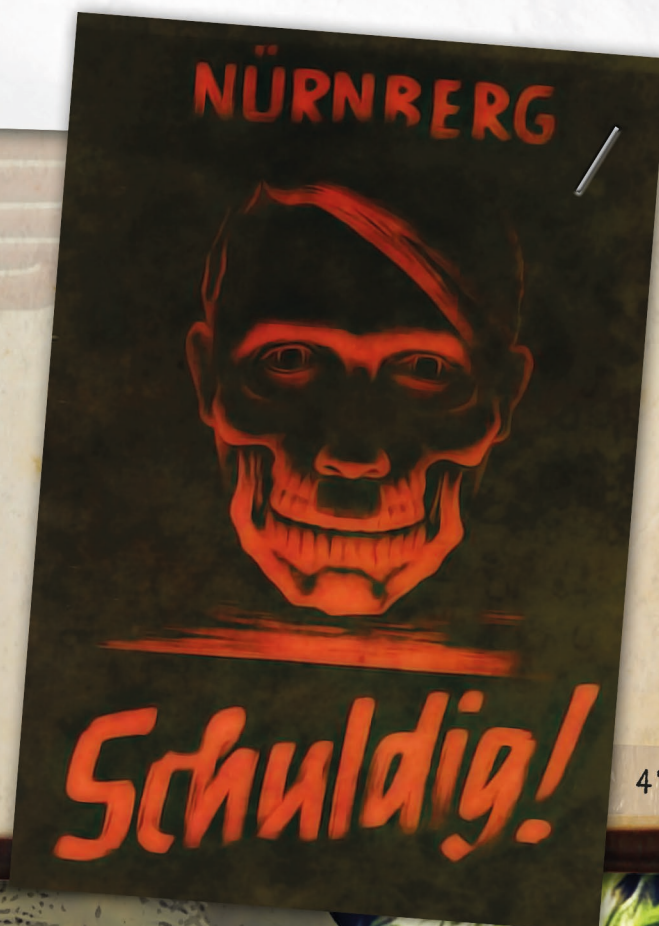
Der Inhaber dieses Schreibens ist ermächtigt, Ermittlungen anzustellen, die Beweise für das anstehende Verfahren recherchiert und gerichtsfest aufzeichnet.

William J. Donovan
William J. Donovan

Handout ob



prisoner of war
Florentin Sachs



Die Fahrzeuge bestehen aus einem 1/4-Tonnen 4x4 Willys MB Jeep und zwei 2,5-Tonnen 6x6 GMC CCKW-Trucks

05 | ANHANG

Handout 07

Team für die Untersuchung des CPVA (Toplitzsee)

Kommandeur: Captain Tyrell Stanton

Fotograf: Corporal Jebediah Delgado

Bravo-Squad: Sergeant Lewis Gibson

Corporal Owen Cole

Corporal Jake Robertson

Private First Class Mason Boyd

Private First Class Allan Miller

Private First Class Alfonso Mendez

Private Sam L. Brewer

Private Wayne Jennings

Private Troy Montgomery

Private Jack Lawrence

Private Frank Morrison

Private Charlie Fletcher

Gefangener: Florentin Sachs

Die Liste des gesamten Teams

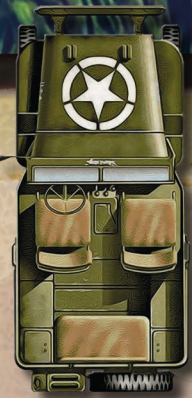
WILLYS JEEP LTM

Trefferpunkte LTM	20
Besatzung/Crew	1-4
Geschwindigkeit/5s	140 m

GMC TRUCK LTM

Trefferpunkte LTM	32
Besatzung/Crew	1-20
Geschwindigkeit/5s	90 m

Der Konvoi der Untersuchungsmannschaft





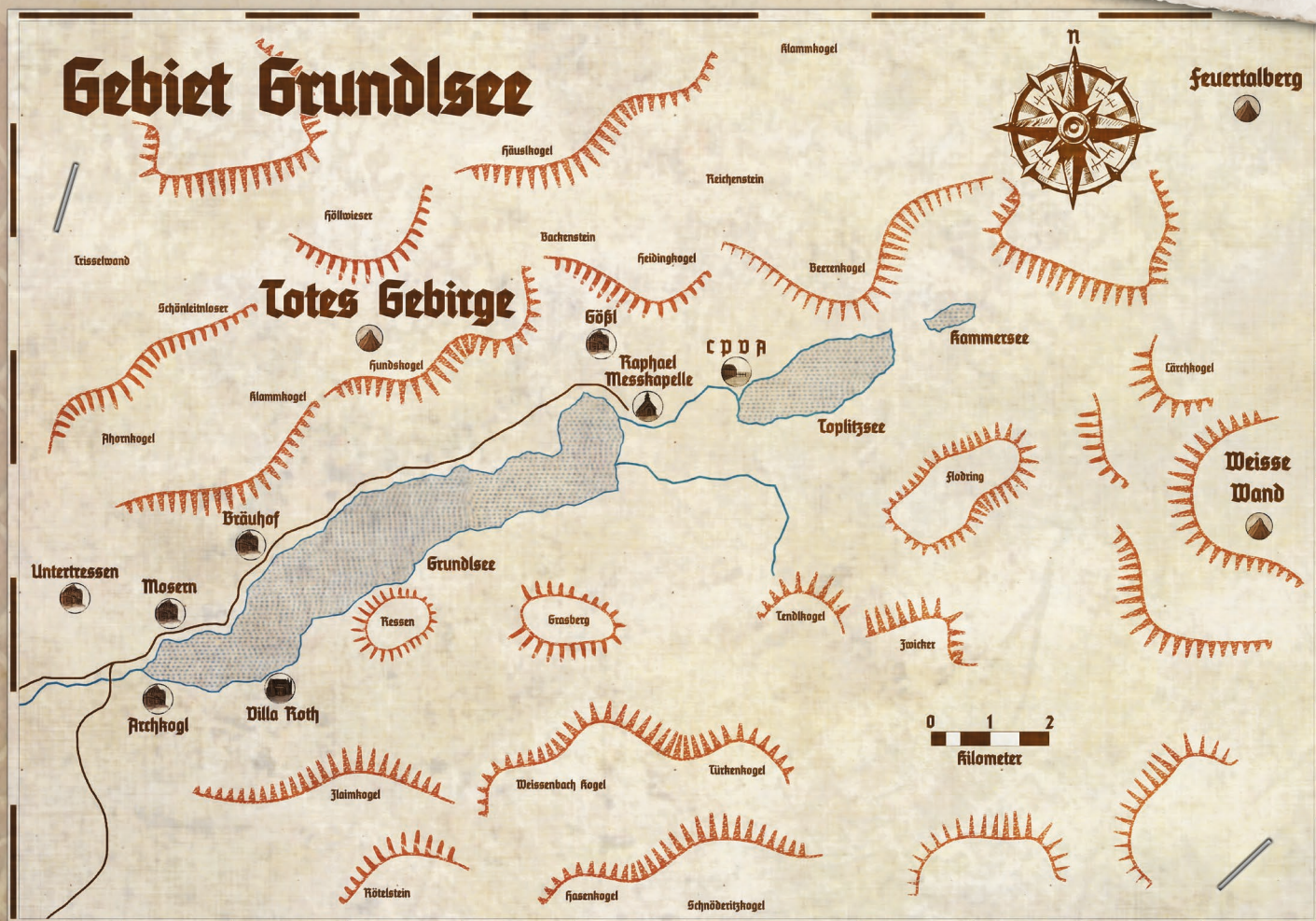
Dienststelle CPVA

Grundlsee von Walcher.

Blick auf den Grundlsee von Archkogel, rechts ist das Anwesen „Villa Roth“ zu sehen

Karte Gebiet Grundlsee

Handout 08



Diese Übersichtskarte ist im pdf-Dokument „URC_MB_Topfitzsee_A3_Karten“ auf Seite 4 vergrößert enthalten

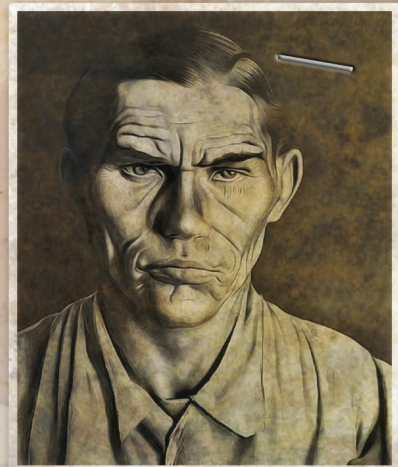
Die Informanten



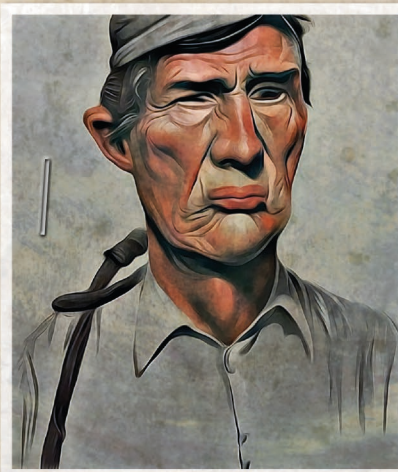
Priester Hubert Freiburger
Raphael Messkapelle



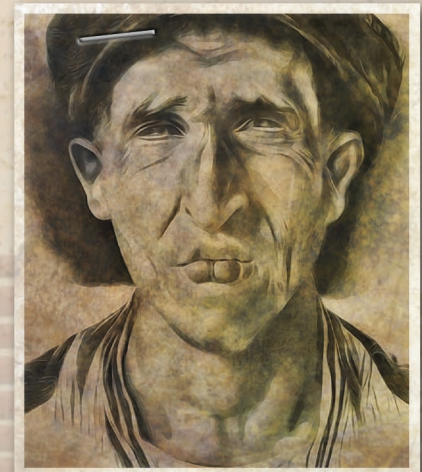
Bürgermeister Johann Amon
Rathaus Bräuhof (seit Mai 1945)



Gemeindesekretär Alois Fuchs
Rathaus Bräuhof (seit Mai 1945)



Bauer Louis Breuer
Breuerhof, Göbl



Landarbeiter Peter Mittermaier
Breuerhof, Göbl



Hauptmann Franz Schraml
Feuerwehrrüsthause Bräuhof (seit Mai 1945)



Näherin Helena Lechner
Göbl



Bauer Elias Huber
Ochserlhof, Göbl



Magd Stenanie Weingartner
Ochserlhof, Göbl

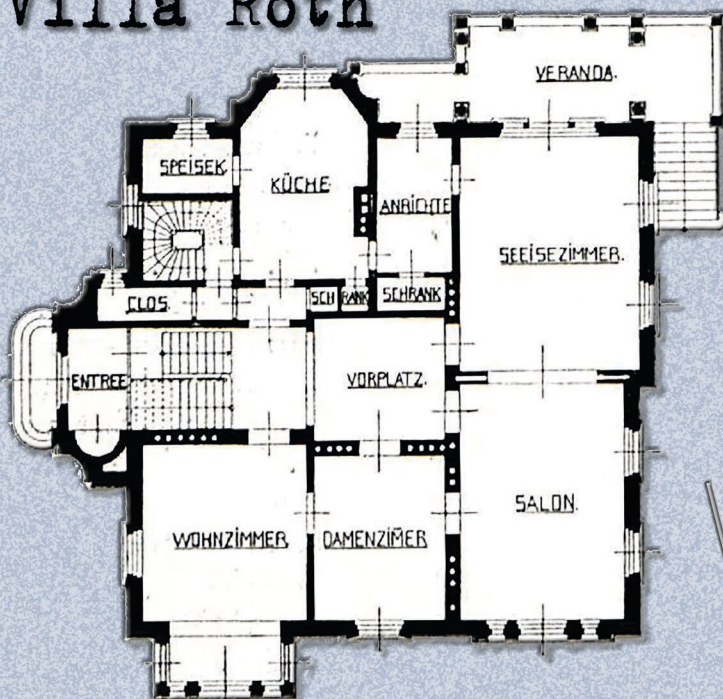
Villa Roth
CPVA - Topplitzsee



Handout 10

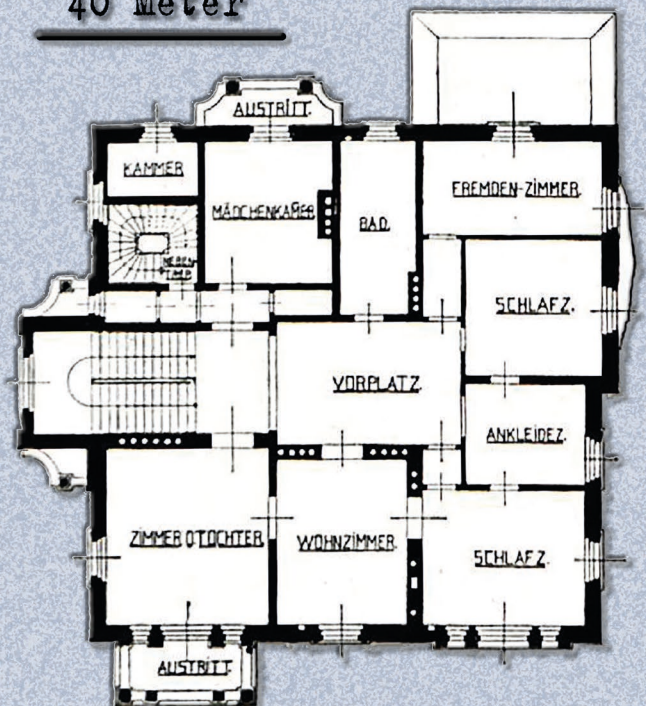
Grundriss Villa Roth

Villa Roth



Erdgeschoss

40 Meter



Obergeschoss

Diese Übersichtskarte ist im pdf-Dokument „URC_MB_Topplitzsee_A3_Karten“ auf Seite 5 vergrößert enthalten

Handout u

Dienststelle CPVA

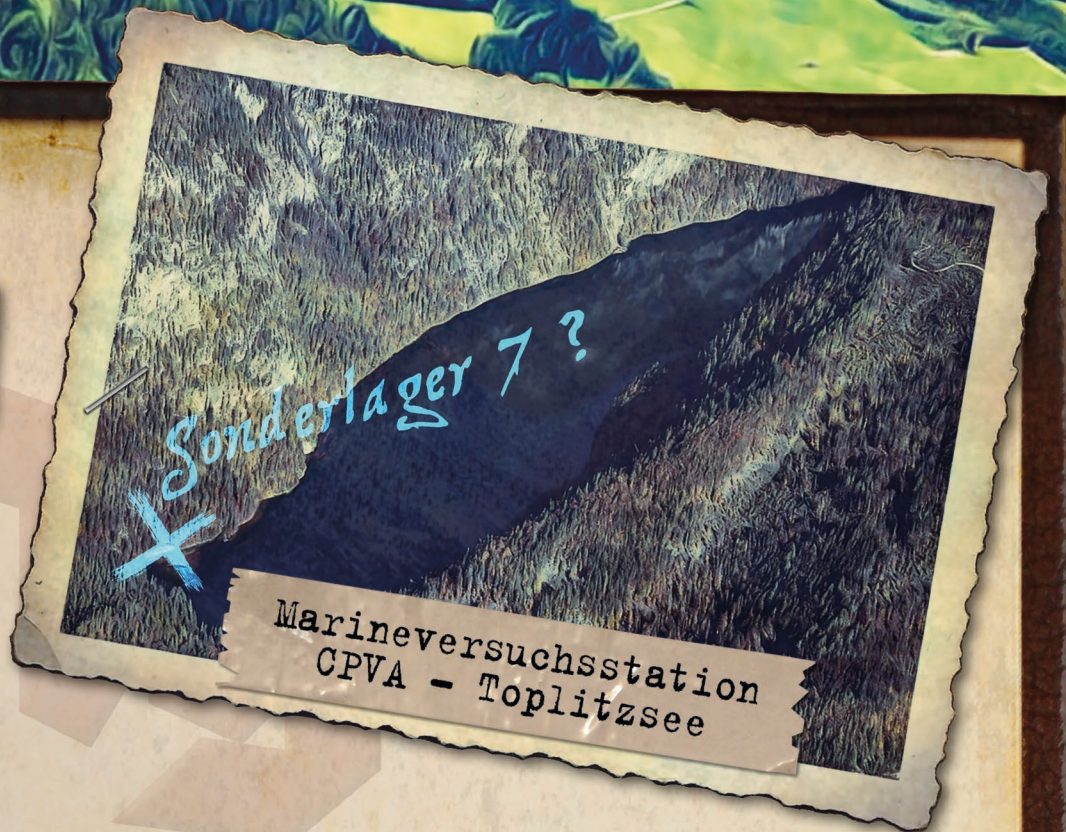


Handout 12

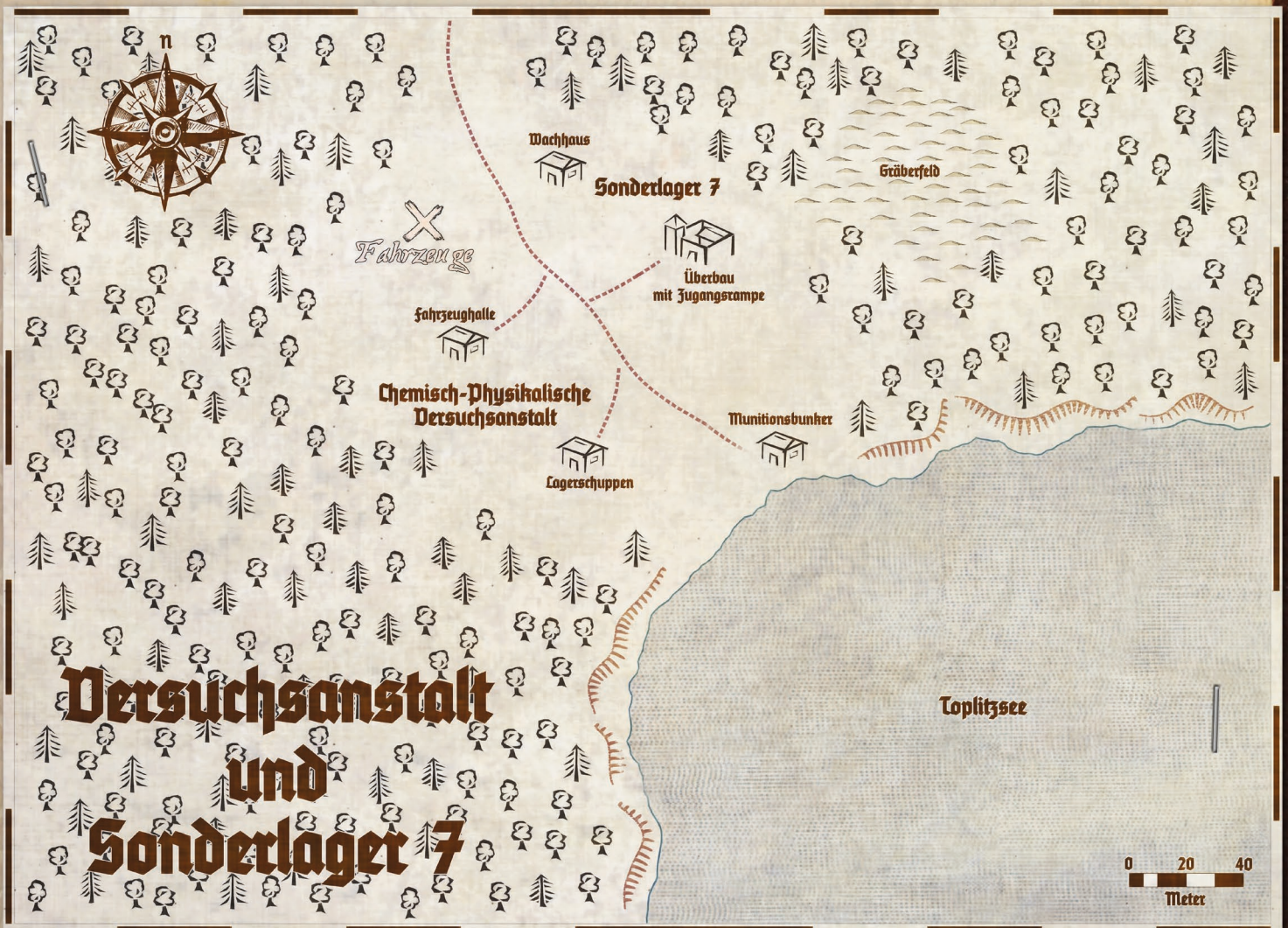


Messkapelle Raphael

Handout 13



Karte Lagerkomplexe



Diese Übersichtskarte ist im pdf-Dokument „URC_MB_Topplitzsee_A3_Karten“ auf Seite 6 vergrößert enthalten

05 | ANHANG

Zerstörte Gebäude der Chemisch-Physikalischen Versuchsanstalt

Handout 14



Munitionsbunker



Lagerschuppen



Fahrzeughalle



Wilderer Josef Glaser
Berghütte, Beerenkogel

Handout 15



Gräberfeld



Kopferletzung

Leichenfund



Wachhaus



Überbau
Fahrzeugrampe



Halle



Bunkertür

LABOR

ZUTRITT
VERBOTTEN

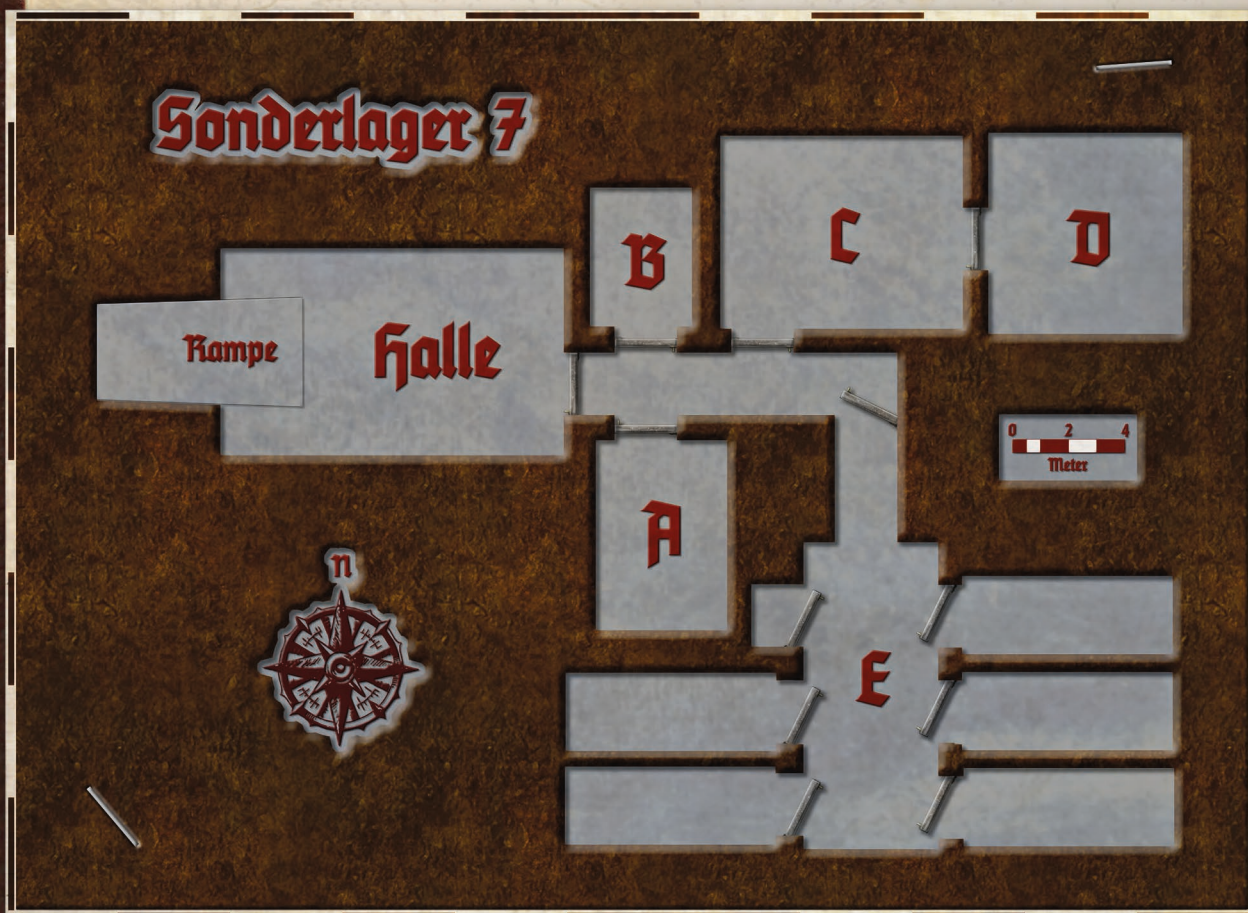
Handout 16

Bauliche Elemente des Sonderlager 7

Handout 17



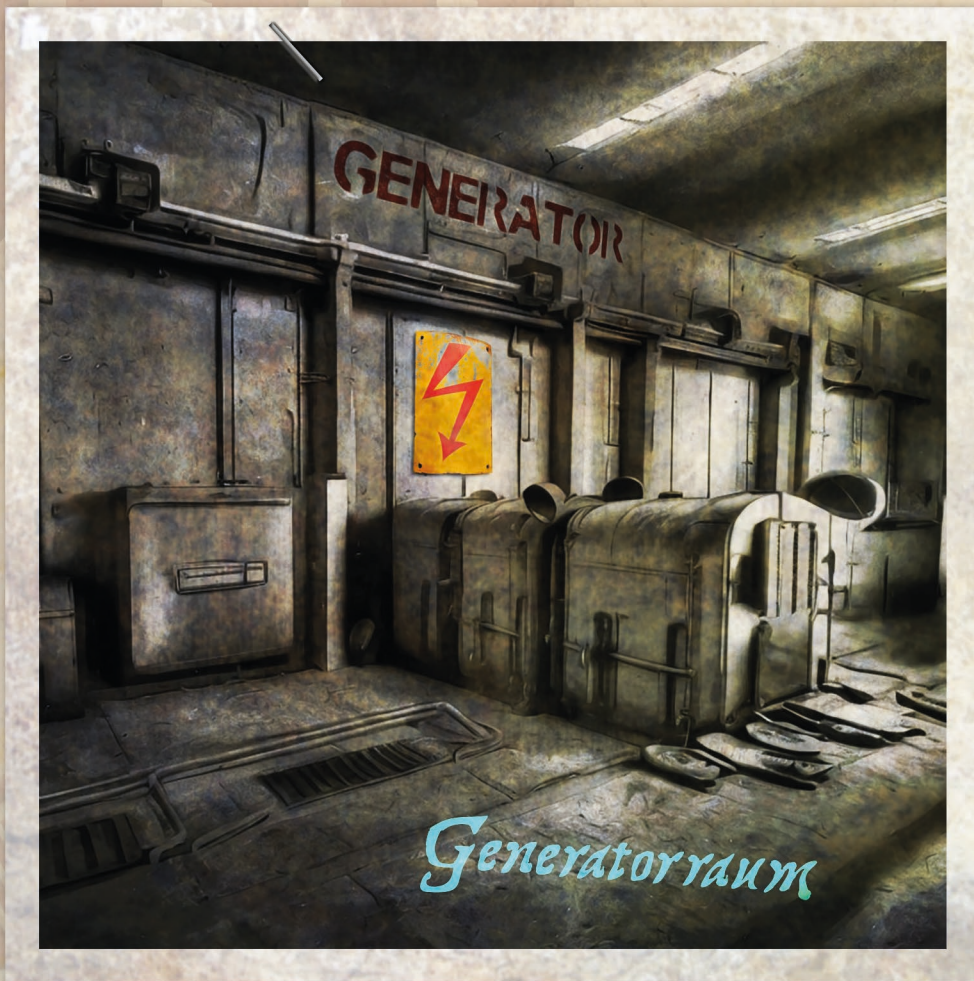
In der unterirdischen Halle finden sich 2 intakte, noch nicht scharf gemachte, Ankertauminen in Frachtkisten



Karte Sonderlager 7

Handout 18

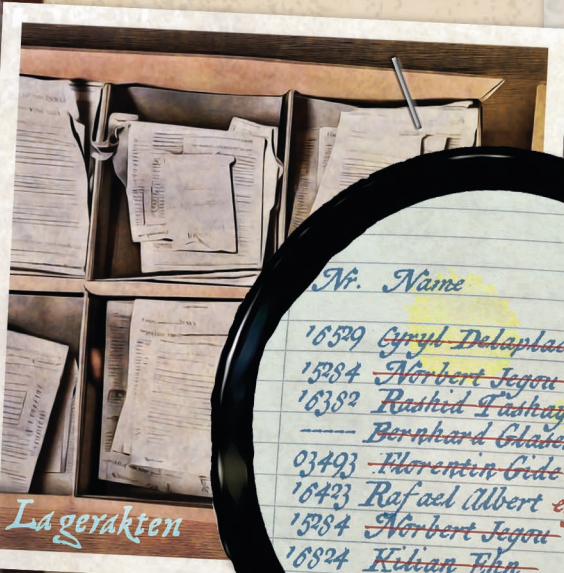
Handout 19



Generatorraum



Handout 20



Namenslisten der
Zwangsarbeiter, die
für die Versuche in der
Bedampfungskammer
eingesetzt worden sind



Gesiegelte Transportkiste
mit 6 Goldbarren der
Deutschen Reichsbank





C

Handout 21



D



Handout 22

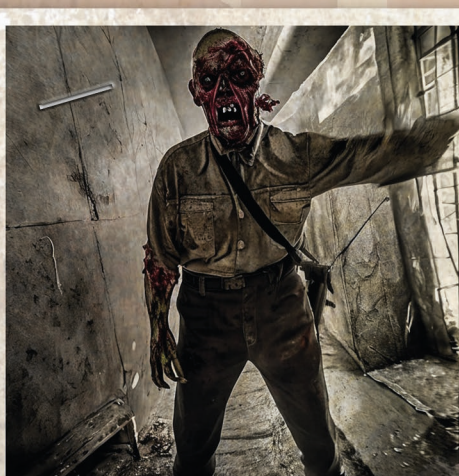


E



Die Kamera von Delgado und eine Tasche mit belichteten Bildplatten liegt direkt hinter der äußeren Tür des Zellen-trakts. Vielleicht denkt einer der Abenteurer daran, diese Dinge zum Zweck der Beweis-sicherung mitzunehmen

Handout 23



Handout 29



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE




papergames.de

VERSION 2.2