

Tatorte sind Battlemaps für Investigativabenteuer.

Das Konzept in Kürze:

Tatortsicherung. Gut, vielleicht ein bißchen weniger kurz: Auf einem öffentlichen Platz ist nachts ein Verbrechen (ein Mord) geschehen. Der nächste Tag ist Markttag. Die Tat wird kurz vor dem Aufbau der Stände entdeckt. Die Verantwortlichen schicken nach den Personagen um Hilfe. Während sie warten, sperren sie mit den wenigen Marktwachen den Platz. Mehr und mehr Leute kommen und wollen, dass der Markt losgeht. Gerüchte über das Verbrechen beginnen sich auszubreiten. Wenn die Personagen erscheinen, haben sie begrenzte Ressourcen, um den Tatort zu sichern, zu untersuchen, die Menge zu beeinflussen, und gegebenenfalls weitere Dinge zu tun.

Die Einbettung in den Hintergrund:

(Warum das Ganze im Warhammer 40,000-Universum ansiedeln - weil es als eine Abwandlung/ Weiterentwicklung von Testüberlegungen zu Epic Roleplay entstanden ist.)

Eine zivilisierte imperiale Welt am Rande der Weltraumwildnis. Die nächtlichen Opfer gehörten zu einem lokalen Adeldhaus und einer Squat-Handelsmission. Ihr nächtliches Treffpunkt auf dem Marktplatz war nicht zufällig, sondern diente Verhandlungen, wobei die Wahl des Treffpunkts auch ihrem gegenseitigen Misstrauen geschuldet war. Niemand war bereit, sich auf das Territorium und damit in die Hand der anderen Seite zu begeben.

Es war allerdings eine dritte Seite, die dem Treffen sein für beide tödliches Ende bereitete. Über den Ort und die ungefähre Zeit informiert, wurde ein Autoassassine, eine modifizierte Tarantula-Waffenplattform, hoch oben auf einem alten und heruntergekommenen Wohnhochhaus platziert. Als die einprogrammierten Ziele in Reichweite kamen, eröffnete die Maschine das Feuer.

Die Leichen wurden vor Tagesanbruch von den Wachleuten entdeckt, die im Auftrag der Gilde, die die verbrieften Rechte an der Ausrichtung des Marktes hält, den Aufbau und dann das Markttreiben überwachen. Mit Adligen und Metahumanoiden als den Opfern war es nicht angeraten, einfach zur Tagesordnung überzugehen, und so wurde, um Hilfe gesandt und bis zu deren Eintreffen, der Marktplatz abgesperrt - zum Unmut der angereisten Händler und des beginnenden Stroms der Marktbesucher.

Wer und mit welcher Motivation genau die Tat verübt hat, ist für den Tatort und seine Sicherung nicht entscheidend und daher ausgeklammert. In jedem Fall handelt es sich um jemanden mit signifikanten Ressourcen (Autoassassine, Aufklärungsmöglichkeiten, um Ort und Zeit des Treffens in Erfahrung zu bringen). Möglicherweise geht auch ein Teil der Eskalation (Agents Provocateur in der Menge?) auf das Konto dieser Unbekannten.

Der Tatort im Detail:

Da im miniaturenlastigen Epic Roleplay-Einsatz der genaue räumliche Aufbau letztlich von vorhandenen Geländemodellen bestimmt wird ist eine Karte (trotzdem der Aufhänger Tatorte als Battlemaps lautet) nicht beigelegt. Stattdessen sind einige Eckpunkte zu den räumlichen Verhältnissen im Text skizziert, die sich miniaturenagnostisch umsetzen lassen sollten. Die Angaben legen einen Maßstab von 1:300 zu Grunde, und Bewegungsweiten (zu Fuß) von 30 Metern pro Runde, wenn andere Regeln zur Anwendung kommen müssen die Angaben daher gegebenenfalls angepasst werden, um einen der Hauptpunkte der Aufgabe - die (Re-)Positionierung von Einsatzkräften auf und um den Markt - im Fokus zu halten. Die Beteiligten werden im Text in Kleingruppen geführt - nach Epic Roleplay entspricht eine Kleingruppe einem Infanteriestand, in anderen Regelsystemen können 1W5 oder 1W6 Individuen angenommen werden.

Der Marktplatz

Ein vage rechteckiger Platz von circa 60 mal 90 Metern, umgeben von Geschäfts- und öffentlichen Gebäuden, die wie der Großteil des übrigen dicht bebauten Viertels allerdings nur ein bis zwei Stockwerke hoch sind, sechs Straßen münden auf den Platz, zwei breite Hauptstraßen und vier kleinere Nebenstraßen, zwei der Nebenstraßen münden aus verschiedenen Richtungen kommend gemeinsam an einer Ecke des Marktes. Alle Straßen bieten durch kleinere Plätze, Baulücken, und in sie mündende Gassen und Seitenstraßen Raum, in dem sich eine Menge ansammeln oder Gruppen manövrieren können.

Das Hochhaus

Das alte klotzige Gebäude ist ein präfabrizierter Bau aus der ersten Kolonisierungsphase der Welt, einer der Balken seines kreuzförmigen Grundrisses zeigt Richtung Marktplatz, von dem das Hochhaus etwa 100 Meter entfernt liegt.

Die Toten

Die Toten liegen gemeinsam auf dem Markt, nicht ganz in seiner Mitte, aber doch deutlich vom Rand entfernt. (Aus Sicht des Hochhauses liegen sie etwa 50 Meter weit auf dem Markt, so dass die Gesamtdistanz vom Hochhaus zu den Toten 150 Meter beträgt - die Reichweite des Autoassassinen unter Epic Roleplay bei angenommen 1:300 Ground Scale - bei Verwendung anderer Regeln oder anderer Skalierung sollte der Abstand des Hochhauses zum Markt und zum Fundort der Opfer angepasst werden, dass es sich um die Waffenreichweite handelt kann ein Hinweis sein.)

Auf den ersten Blick ist keine Todesursache zu erkennen. Eine genauere Untersuchung (was eine Runde Zeit in Anspruch nimmt) erlaubt einen Fertigkeitswurf (unter Epic Roleplay Medicae oder Observation), bei Erfolg können die winzigen Eintrittswunden eines hochwertigen Nadelgewehrs entdeckt werden. Eine längere Untersuchung (ebenfalls eine Runde) samt erfolgreichem Wurf (Observation oder Logic) kann die Richtung, aus der die Schüsse kamen, rekonstruieren.

Der Autoassassine

Der Autoassassine ist auf dem Dach des dem Markt zugewandten Balken des Hochhauses unter Planen und Flakkarton versteckt worden. Die Tarantula ist statt mit Laserkanonen oder anderen schweren Waffen mit zwei Nadelscharfschützengewehren bestückt. Sie ist darauf programmiert, die beiden Opfer zu eliminieren und als Notfallprogramm Angriffe auf sich selbst abzuwehren. Wird der Autoassassine ausgeschaltet ohne katastrophalen Schaden zu nehmen (in Epic Roleplay, im Nahkampf besiegt statt durch einen Fernangriff), können mit einem erfolgreichen passenden Fertigkeitswurf diese Programminformationen extrahiert werden, hierfür steht allerdings nur ein Versuch zur Verfügung, da es sonst zur Notfallolöschung des Speichers kommt.

Unter Epic Roleplay ist der Autoassassine permanent auf First Fire-Befehl, und hat ein Waffenprofil von 50cm/1/5+/0, folgt ansonsten aber allen Regeln für imperiale Tarantulas.

Wachleute

Fünf Kleingruppen von Wachen schirmen bei Eintreffen der Personagen den Markt ab, je eine Gruppe an jeder der Straßeneinmündungen. Sie sind erleichtert, wenn sie die Verantwortung abgeben können, und würden sich am liebsten (wenn sie keine anderen Befehle bekommen) ihren eigentlichen Aufgaben zuwenden - den Markt zu eröffnen und auf ihm Ordnung zu halten (und so hoffentlich auch die brenzlige Stimmung zu entschärfen).

Für Organisations- und Moralzwecke werden die einzelnen Kleingruppen jeweils als eigene Einheiten betrachtet.

Menge

Bei Eintreffen der Personage haben sich an den Hauptstraßen je 2W6, an den Nebenstraßen je 1W6 Kleingruppen an Zivilisten - Händler, Marktbesucher, Schaulustige - versammelt, die gestikulierend Einlass auf den Platz und den Beginn des Marktes begehren.

Für Organisations- und Moralzwecke werden alle anfänglichen Kleingruppen an jeder der Straßen als eine Einheit betrachtet.

Eskalation

Zu Beginn jeder Runde, in der der Markt nicht eröffnet wird, werden zwei Dinge geprüft: Das Anschwellen der Menge und ihre Stimmung.

Neuankömmlinge

1W6

1 - keine

2 - je 1W3 Kleingruppen Zivilisten an beiden Hauptstraßen; wollen auf den Markt

3 - insgesamt 2W6 Kleingruppen Zivilisten, zufällig verteilt zwischen allen Straßen; wollen auf den Markt

4 - 1W3 Kleingruppen Taschendiebe, zufällig verteilt zwischen allen Straßen; sind zum Arbeiten da, werden sie dabei entdeckt, lenkt das die Aufmerksamkeit der Menge ab (+1 auf den nächsten Stimmungswurf), ansonsten lassen sie sich allerdings auch von der allgemeinen Stimmung anstecken

5 - 1W3 Kleingruppen gelangweilte Adelssprößlinge, an einer zufälligen Hauptstraße; wollen zu ihrer Belustigung eine Straßenschlacht anzetteln ohne am Ende belangt zu werden (-1 auf alle folgenden Stimmungswürfe, so lange sie in der Menge verweilen)

6 - 1 Kleingruppe Squat Berserker, an einer zufälligen Straße; wollen wissen, was mit ihrem Verwandten passiert ist, falls auch Adelssprößlinge anwesend sind, sehen diese die Metahumanoiden als perfekte Ausrede zur Eskalation und beginnen lauthals Antimutanten und -nichtmenschen Parolen anzustimmen und sich beleidigt zu fühlen (kommt es zu einem Duell und die Adligen verlieren, wird der nächste Stimmungswurf ob dieser unmenschlichen! Bluttat um -1 modifiziert)

Für Organisations- und Moralzwecke wird alle Neuankömmlinge an einer Straße als eine Einheit behandelt.

Stimmung

Erfolgreiche Deeskalation (beispielsweise durch passende Fertigkeiten - deren Einsatz eine Runde kostet) gibt +1 auf den nächsten Stimmungswurf

Erfolgreiche Einschüchterung (beispielsweise durch passende Fertigkeiten - deren Einsatz eine Runde kostet) gibt +1 auf den nächsten Stimmungswurf

Gescheiterte Einschüchterung gibt -1 auf den nächsten Stimmungswurf

Gewalt gegen die Menge gibt -1 auf den nächsten Stimmungswurf

Kommt es zu Toten gibt es -1 auf alle folgenden Stimmungswürfe

Sind Teile der Menge gezwungen Moralwürfe abzulegen und scheitern diese, gibt es je gescheiterten Wurf +1 auf den nächsten Stimmungswurf

1W6

<1 - die gesamte Menge explodiert und versucht den Platz mit Gewalt zu stürmen, von hier gibt es kein Zurück mehr

1 - die Stimmung beginnt bedrohlich zu werden, -1 auf den nächsten Stimmungswurf

2 - an einer zufälligen Straße versuchen die Menschen auf den Markt zu drängen, die vorderste Kleingruppe initiiert wenn nötig einen Nahkampf (kämpft unter Epic Roleplay aber nur mit halber Kraft und daher einem Abzug von -2), Taschendiebe können sich allerdings auch durch eine Absperrung hindurchschlängeln; falls der Durchbruch gelingt, gibt es -1 auf den nächsten Stimmungswurf

3-4 - die Leute gestikulieren und protestieren

5 - die Menge beruhigt sich kurzfristig, +1 auf den nächsten Stimmungswurf

6 - die Ersten verlieren die Lust, an einer zufälligen Straße verlassen 1W3 Kleingruppen den Schauplatz

>6 - die Menge löst sich zusehends auf, an jeder Straße verlassen 1W6 Kleingruppen den Schauplatz