



**entaria**

**Dein Weltraumabenteuer**

**miniabenteuer**

---

**arena**

**„Der ewige Kampf. Niemals endend.  
Niemals friedlich.“**

## Arena

Die „Arena“ ist kein Abenteuer im herkömmlichen Sinn, sondern ein Kampfsituations-Baukasten.

Mit diesem Baukasten können Situationen erstellt werden in denen die Spieler eine kämpferische Auseinandersetzung haben. Die Regeln für „Arena“ sind soweit komplett, das ein Spielleiter nicht benötigt wird.

„Arena“ ist kein Abenteuerersatz! Es dient zur Simulation von Kampfgeschehen und zur Verdeutlichung der Kampfregeln. Natürlich können sich mehrere Spieler treffen und Ihre Charaktere in „Arena“ gegen fiktive Gegner „testen“.

### Übersicht

In „Arena“ wird ohne Spielleiter gespielt. „Arena“ kann mit einem Spieler alleine oder mit einer Gruppe von Charakteren gespielt werden.

Alle Elemente in Arena werden zufällig bestimmt, so dass jede Spielsitzung anders ist.

Der Spielleiter kann aber auch „Arena“ und seine Regeln benutzen um schnell eine Kampfsituation zu erstellen. In diesen Fall übernimmt der Spielleiter alle Gegner und kann nach Belieben noch weitere situationsverändernde Elemente einbauen.

### Arena-Regeln

#### Zeitlicher Ablauf

„Arena“ wird komplett in Kampfrunden gespielt. Das gilt auch, wenn keine Gegner in Sichtweite sind.

Es gibt jedoch die Regel der „Pause“. In der Pause wird nicht ausgeruht, sondern sie dient den Charakteren dazu, länger andauernde Handlungen durchzuführen, wie zum Beispiel besondere Fertigkeiten einzusetzen (Schlösser öffnen). In diesen Fall wird in längeren Zeitabschnitten gezählt. Ein Zeitabschnitt ist 10 Minuten lang und es wird für jeden Zeitabschnitt einmal ein Zufallsereignis bestimmt.

#### Kampfregeln

Für die Kampfregeln gelten, wie für alle anderen Regeln auch, die üblichen Regeln des Entaria-Regelwerks. Es gibt keine Sonderregeln für „Arena“.

#### Allgemeine Ablauf

Der allgemeine Ablauf gestaltet sich einfach.

Zuerst gibt es einige Spielvorbereitungen (Vorbereitung).

- Einmalig wird für diese Spielsitzung die Umgebung gewählt (Umgebungswahl).
- Darauf folgt die Bestimmung der Gegner (Gegnertyp).

- Die Charaktere erhalten dann ihr Missionsziel (Auftragswahl).
- Die Vorbereitungen sind abgeschlossen und die erste Spielrunde beginnt.
- Normale Spielrunde:
  - Zuerst wird der Raum bestimmt den die Charaktere öffnen (siehe Raumauswahl). Sobald die Lage des Raumes und somit der Zugang zum Raum festgelegt, stellen sich alle Charaktere um diesen Zugang auf. Dabei müssen alle Charakter an einen anliegenden Feld um den Zugang herum aufgestellt werden. Ist dies zum Beispiel aus Platzmangel nicht möglich müssen die Charakter ein weiteres Feld vom Zugang entfernt aufgestellt werden. Dabei müssen sie zuerst die Felder ohne Nummer besetzen. Ist dies nicht möglich werden sie auch auf Felder gestellt, auf der sich Feldnummern befinden.
  - Dann wird das Zufallsereignis des Raumes bestimmt.
  - Werden beim Zufallsereignis Gegner ermittelt, kommt es zum Kampf. Die Gegner und deren Anzahl wird bestimmt und diese auf dem Spielfeld verteilt (siehe Gegnerwahl).
  - Ist der Kampf zu Ende, können die Charaktere sich frei bewegen, die Gegner durchsuchen oder weiter in einen neuen Raum ziehen.

#### Die Gegner

Alle Gegner haben vollständige Spielwerte und ein definiertes Verhalten. Die Gegner werden im Kampf von den Spielern mit übernommen.

#### Punktevergabe

Bei Arena können Erfahrungspunkte vergeben werden. Dabei gilt, das die Charaktere für jeden neuen Raum 5 Erfahrungspunkte erhalten, für jedes „x“ in der Übersichtskarte einen weiteren Erfahrungspunkt und für das Gelingen des Auftrages 10 weitere Erfahrungspunkte.

Sollte das Missionsziel nicht erreicht werden, so erhalten die Charakter 20 weniger Punkte.

#### Vorbereitung

Als Vorbereitung wird nur wenig benötigt.

- Jeder Spieler muss seinen Charakterbogen bei sich haben, etwas Papier und einen Stift.
- Die Karten der Räume werden einmal ausgedruckt und bereit gelegt.
- Ein Spieler wird bestimmt, der die Elemente der Arena erwürfelt.
- Es wird zuerst die Art der Umgebung gewählt.
- Danach wird der Typ von Gegnern bestimmt, auf welche die Charaktere in dieser Spielsitzung treffen.

# Miniabenteuer - Arena

- Dann wird der Auftrag bestimmt, den die Charaktere erfüllen müssen.
- Ein Rasterpapier für die Übersichtskarte wird bereit gelegt und der Startraum in die Mitte gezeichnet. Der Startraum besitzt einen Ausgang nach Norden (Obere Blattseite).
- In diesem Raum nehmen alle Charaktere eine beliebige Position ein.
- Jetzt sind alle Vorbereitungen getroffen und es kann mit der ersten Kampfunde begonnen werden.

## Umgebungswahl

Mit dieser Wahl, wird die Umgebung bestimmt, in denen sich die Charaktere befinden. Von ihr sind später die Räume, die Raumereignisse und manchmal auch Gegners abhängig.

1w12	Umgebung
	Laborkomplex
	Dschungel
1-12	Höhle
	Ruine
	Bürokomplex
	Miene
	Krankenhaus
	Einkaufspassage
	Sektenunterschlupf

Weiter Unten im Abschnitt „Umgebungen“ befinden sich alle Raumbeschreibungen.

##TODOs: Erdbeben, Vulkane, Überschwemmungen, Stürme, Meteore, Schneesturm, Wasserfall, Eissee, Sumpf, Treibsand, Steinschlag, Drogen in der Luft, Bäcker, Brunnen, Gasthaus / Kneipe, Juwelier, Töpfer, Weinhändler, Fleischer, Lebensmittelgeschäft, Waffenladen, Schlucht, Steilwand, Baumhaus, Brücke, Schlucht, Lichtung, See, Turm,

## Gegnertyp

Die Gegnertypen sind in ihrer Art und Stärke sehr unterschiedlich. Manche sind sehr leicht zu besiegen und andere sind sehr schwer zu umgehen. Der Gegnertyp wird nur einmal bestimmt und gilt dann für die komplette Spielsitzung.

1w12	Gegnertyp
1-6	Monster I
7-12	Monster II

##TODOs: Zeloaten, Tan, Lexus, Schmuggler / Piraten, Drogendealer / Straßengang, Soldaten / Söldner, Polizei / Sicherheitsbeamte, Terroristen, Sektenmitglieder, Monster III

## Auftragswahl

Der Auftrag der Charakter wird mit einem 1w12 aus der folgenden Tabelle einmal bestimmt. Dieser Auftrag gilt bis zum Ende der Spielsitzung.

1w12	Auftrag
1-2	Finde den Ausgang. Die Charaktere müssen den Ausgang der Karte finden. Der Ausgang ist der Raum „Spezial“. Mindestens ein Charakter muss diesen Raum betreten, damit der Auftrag abgeschlossen ist.
3-4	Finde den Ausgang auf Zeit. Die Charaktere müssen den Ausgang der Karte innerhalb von 2 Stunden Realzeit finden. Der Ausgang ist der Raum „Spezial“. Mindestens ein Charakter muss diesen Raum betreten, damit der Auftrag abgeschlossen ist.
5-6	Finde ein besondern Gegenstand. Die Charaktere haben den Auftrag einen besondern Gegenstand zu finden und zum Ausgang zurück zu bringen. Der besondere Gegenstand befindet sich in dem Raum „Spezial“. Wird der Raum von einem Charakter betreten, kann der Gegenstand aufgenommen werden (1 Runde). Der Ausgang ist der Raum „Spezial“, wenn noch einmal gewürfelt wird.
7-8	Finde ein besondern Gegenstand innerhalb einer Zeit. Die Charaktere haben den Auftrag einen besondern Gegenstand zu finden und innerhalb von 2 Stunden Realzeit zum Startraum zurück zu bringen. Der besondere Gegenstand befindet sich in dem Raum „Spezial“. Wird der Raum von einem Charakter betreten, kann der Gegenstand aufgenommen werden (1 Runde).
9-10	Begleitschutz. Die Charaktere erhalten den Auftrag eine Person zu beschützen und zum Ausgang des Raumes zu begleiten. Die Person ist unbewaffnet und es handelt sich um typischen Terraner (siehe NPC). Der Ausgang ist der Raum „Spezial“. Die Person muss, damit der Auftrag abgeschlossen ist, diesen Raum lebend betreten. Ein Spieler muss für diese Spielsitzung neben seinem Charakter auch die Begleitperson spielen.
11-12	Aufklären und Zerstören. Durchsuche alle Räume und eliminiere alle Gegner. Der Auftrag ist abgeschlossen, wenn es keine Gegner mehr gibt, wenn der Raum „Spezial“ gewählt wird.

## Limit

Bis der Raum „Spezial“ bestimmt wird, kann es manchmal sehr lange dauern. Dazu gibt es die optionale Regel ein Limit von einer Anzahl von Räumen zu setzen. Bei einem Limit von z.B. 10 Räumen wird nach dem 9ten Raum automatisch der „Spezial“-Raum bestimmt.

##TODOs: Spionieren, befreien, bergen, beschützen, finden, fliehen, retten, stehlen, verfolgen, zerstören

## Raumauswahl

### Übersichtskarte

Für die Darstellung der Gesamtkarte, werden auf einem Rasterpapier im Laufe des Abends die Räume aufgezeichnet. Jeder Raum nimmt dabei ein Feld ein. Die möglichen Ausgänge werden mit einem Strich gekennzeichnet. Um zu bestimmen welcher Raum wo liegt, wird die Raumnummer in das Raster gezeichnet.

## Bestimmung des Raumes

Jede Umgebung hat eine Anzahl von unterschiedlichen Räumen. Diese Räume sind im Abschnitt „Umgebungen“ beschreiben. Um einen Raum zu bestimmen, wird in der sich dort befindliche Liste einmal mit einem 1w12 gewürfelt.

## Die Räume

In Abschnitt „Umgebungen“ befinden sich alle Umschreibungen der Räume. Eine Umschreibung, besitzt mehrere Informationen.

## Die Spielkarte

Sie ist im Maßstab 1/25 gezeichnet und besitzt ein Raster welches jedes Feld 1 m x 1 m groß ist. Jeder Raum besitzt einen bis vier Ausgänge. Jeder Ausgang hat einen Zahlenbereich von 1 bis 12. Die Zahlen werden zur Bestimmung der Lage des Raumes benutzt.

Auf jeder Karte sind auf 12 Feldern Nummern eingezeichnet. Die Nummern sind von 1 aufsteigend bis 12 durchnummeriert. Diese „Feldnummern“ werden später zur Positionierung der Gegner benutzt.

## Die Übersichtskarte

Neben der Spielkarte befindet sich ein kleines Kästchen, das auf der großen Übersichtskarte eingezeichnet wird. Bevor dies geschieht, muss jedoch noch die Lage bestimmt werden (siehe Unten).

## Beschreibung

Die Beschreibung gibt eine Übersicht über den Raum. Diese zur Umschreibung der Örtlichkeit.

## Zufallsereignisse

Jeder Raum besitzt eigene Zufallsereignisse. Diese bestimmen ob bestimmte Ereignisse eintreffen oder Gegner vorhanden sind.

Betreten die Abenteurer einen Raum in denen sie schon einmal waren und es befindet sich dort auch keine Gegner mehr, wird jedoch immer für das Zufallsereignis gewürfelt.

## Gegenstände

In manchen Räumen befinden sich Gegenstände, welche von den Charakteren untersucht werden können. Wird von einem „zufälligen Gegenstand“ gesprochen, so steht dieser nicht fest und wird zufällig bestimmt. Dazu gibt es in der Ausrüstungsliste ein Kapitel „Zufällige besondere Ausrüstung“.

## Der Raum „Spezial“

In jeder Raumliste gibt es bei dem Würfelergebnis 12 zwei Einträge. Einmal der eigentliche Raumname und der Eintrag „Spezial“. Wird das erste mal die 12 gewürfelt, dann wird der zuerst angegebene Raum ausgewählt. Fällt später noch einmal die 12, dann wird der angegeben Raum und das Ereignis „Spezial“ gespielt.

## Lage des Raumes

Mit einem 1w12 wird die Lage des Raumes bestimmt. Das Ergebnis bestimmt den Ausgang, der den Ausgang des anderen Raumes miteinander verbindet.

## Besondere Situationen

### Eine Sackgasse

Wird ein Raum in der Übersichtskarte eingezeichnet, der einen Ausgang in eine Richtung besitzt, in der sich schon ein Raum befindet, der jedoch an dieser Stelle keinen Ausgang besitzt, entfällt dieser Ausgang.

Genauso gilt es auch anders herum. Wird ein Raum eingezeichnet der keinen Ausgang in eine Richtung eines daneben liegenden Raumes besitzt, der jedoch einen Ausgang zu diesem Raum besitzt, so entfällt dieser Ausgang.

### Keine weiteren Räume mehr möglich

Wird festgestellt, dass alle Ausgänge mit einem Raum belegt wurden und das Missionsziel wurde noch nicht erreicht, so wird der zuletzt bestimmte Raum ignoriert und ein neuer Raum bestimmt. Dies wird solange durchgeführt, bis weitere Ausgänge geben oder der Spezialraum bestimmt wird.

## Gegnerwahl

### Gegner und Gegneranzahl auswählen

Jede Gruppe von Gegnern hat im Abschnitt „Gegnerbeschreibung“ eine eigene Liste aus der mit 1w12 die Gegnerzusammensetzung bestimmt wird und auch deren Anzahl.

### Gegnerverteilung

Um einen Gegner im Raum zu verteilen, werden die Feldnummern im Raum benutzt. Für jeden Gegner wird nun 1w12 gewürfelt. Das Ergebnis entspricht der Feldnummer auf die der Gegner gestellt wird. Die Blickrichtung zeigt in die Richtung der Charakter.

Wird eine Feldnummer gewürfelt an der sich schon ein Gegner befindet, so wird der bestehende Gegner durch den neuen ersetzt. Es werden immer die schwächsten zuerst im Raum verteilt.

Sind in einem Raum alle Gegner eliminiert, so wird dieser Raum in der Übersichtskarte mit einem „x“ gekennzeichnet.

# Miniabenteuer - Arena

## Gegnerbeschreibung

Es folgt für jede Gruppe die Beschreibung der Gegner.

Jede Gruppe besitzt eine eigene Liste aus der die Gegner und deren Anzahl mit einem 1w12 ermittelt werden.

Die Anzahl der Gegner kann manchmal über die maximale Anzahl von möglichen Feldern auf welche die Gegner verteilt werden können überschreiten. In diesen Fall entfallen die Gegner die zuviel sind.

Es werden häufig zwei und manchmal auch drei unterschiedliche Gegnertypen aus der Liste bestimmt. Bei der Verteilung werden immer die zuerst genannten auf der Karte verteilt und dann die danach genannt werden. Steht auf einer Position schon ein Gegner, so wird dieser wieder vom Plan genommen und durch den neuen ersetzt.

## Gegnerverhalten

### Aggressiv

Diese Gegner suchen keine Deckung und greift sofort den ersten Charakter sichtbaren an.

Mit Nahkampfwaffen bewegt sich der Gegner an den ersten Charakter heran und greift ihn an.

Mit Fernkampfwaffen, bleibt der Gegner stehen und greift den ersten sichtbaren Charakter an.

Sind keine weiteren Charakter sichtbar, so bewegt sich der Gegner zum Ausgang des Raumes über den die Charakter den Raum betreten haben und bleibt dort stehen.

### Passiv

Dieser Gegner bleibt passiv und greift nicht an. Wird er im Nah- oder Fernkampf angegriffen, greift er zurück an. Dabei wechselt sein Verhalten auf Aggressiv.

## Allgemeines Verhalten

Müssen die Charakter eine Person schützen, so gilt diese immer als das primäre Ziel der Gegner.

Fällt ein Charakter entkräftet oder bewusstlos zu Boden, so wechselt der Gegner sein Opfer und greift einen anderen Charakter an. Sind keine anderen Charakter in sicht, so wird der Angriff auf den Bodenliegenden fortgeführt.

## Gegner

### Monster I

1w12 Wurf	Gegnerzusammensetzung
1-3	1w6 x Baranka (aggressiv), 2 x Curunu Fledermaus (aggressiv)

4-5	1w12+4 x 4 Galmator (4 Pro Feld) (aggressiv)
6	1 x Halondas (aggressiv)
7-9	1w6+2 x Huiqip (aggressiv)
10	1 x Rotfleckamöbe (aggressiv)
11-12	1w6 x Curunu Fledermaus (aggressiv) 1x Tarisami (aggressiv)

### Monster II

1w12 Wurf	Gegnerzusammensetzung
1-3	1w6 Glonimi-Sprungfrosch (passiv)
4-5	1w12+4 x 4 Galmator (4 Pro Feld) (aggressiv)
6-7	1w6 Irrlichter (aggressiv), 1 Schemen (aggressiv)
8-9	1w6 Irrlichter (aggressiv), 2 Schemen (aggressiv), 1 Phantom (aggressiv)
10	1w6 Schemen (aggressiv), 2 Phantome (aggressiv), 1 Sphärengreifer (aggressiv)
11-12	1 x Kla'shat (aggressiv)

## Laborkomplex

### *Raumauswahl im Laborkomplex*

lw12	Laborkomplex
1	Gang
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	Apotheke
12	Spezial

## Raumstation

### *Raumauswahl in der Raumstation*

lw12	Raumstation
1	Gang
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	Computercenter
10	Energieverteiler
11	Hangar
12	Spezial

## Dschungel

### *Raumauswahl im Dschungel*

---

1w12	Dschungel
1	Pfad
2	
3	Seilbrücke
4	See
5	
6	
7	
8	
9	
10	Zeltplatz
11	Landeplatz
12	Spezial



# Miniabenteuer - Arena

## Höhle

### Raumauswahl in der Höhle

lw12	Höhle
1-2	Höhlangang
3-4	Totes End
5	Schlucht
6	Klippe
7	Lavasee
8	Unterirdischer See
9-10	Kleine Höhle
11	Große Höhle
12	Gangsystem / Spezial

### Höhlangang

>>>Ein dunkler Höhlangang. Die Wände aus dunkelgrauen Stein, sind mit dünnen silbernen Fäden durchzogen, die im Licht eurer Lampen glitzern.<<<

### Zufallsereignis

lw12	Ereignis
1-6	Kein Ereignis
7-10	Gegner
11	Kiste
12	Gegner und Kiste

### Kiste

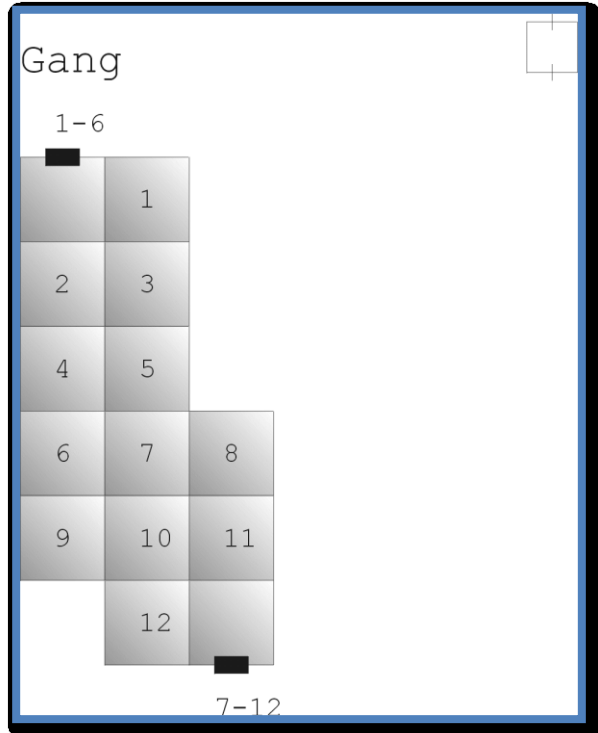
Auf Position 1w12 steht eine Kiste. Wird sie geöffnet, so entscheidet die folgende Liste was in sich in ihr befindet.

lw12	Kisteninhalt
1-6	Nichts
7-9	Eisenerz (10 C)
10	Ein Bündel Geld (1 kC)
11	Gegner (Galarische Viper)
12	Zufällige besondere Ausrüstung

### Zufällige besondere Ausrüstung

Im Kapitel „Ausrüstung“ gibt es einen Bereich „Zufällige besondere Ausrüstung“ aus dem eine zufällige

Ausrüstung gewählt wird.



### Klippe

>>>Eine 9 m lange und ca. 5 m breite Höhle. In der Mitte der Höhle klappt ein riesiges Loch im Boden. Nur an einer Seite des Raumes kann dieses Hindernis umgangen werden.<<<

### Zufallsereignis

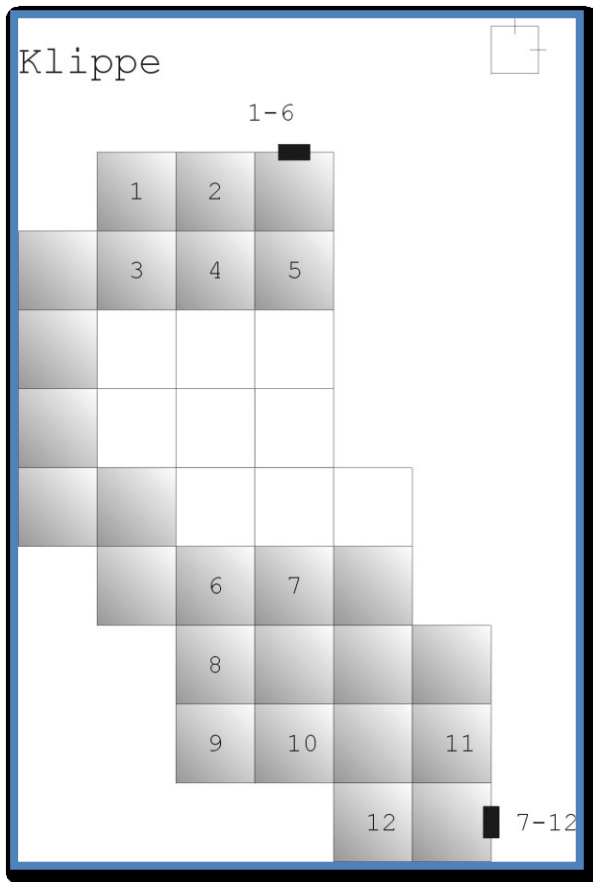
lw12	Ereignis
1-6	Kein Ereignis
7-11	Gegner
12	Kiste

### Kiste

Auf Position 1w12 steht eine Kiste. Wird sie geöffnet, so entscheidet die folgende Liste was in sich in ihr befindet.

lw12	Kisteninhalt
1-6	Nichts
7	Goldbarren (100 kC)
8-12	Falle (Explosion, 2 m Radius, SW.5)

# Miniabenteuer - Arena



## Lavasee

>>>Eine riesige Höhle die unheimlich von der roten Glut eines Lavasees herhellt wird. Hitze wallt euch entgegen, es stinkt nach Schwefeldämpfen und der Raum ist erfüllt mit brodelnden und blubbernden Geräuschen Der Raum ist geteilt durch die rötliche Flut, so kann sie an den ein Meter breiten stellen übersprungen werden. <<<

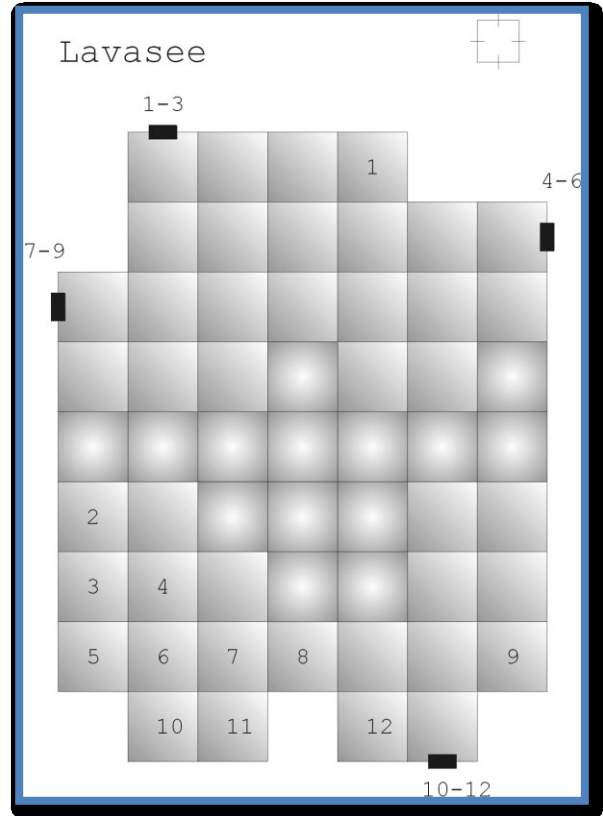
## Zufallsereignis

IwI2	Ereignis
1-5	Kein Ereignis
6	Gasexplosion
7	Gasexplosion + Gegner
8-11	Gegner
12	Gegner (Iw6 Branatan)

## Gasexplosion

Sobald die erste Person (Gegner oder Spieler) den See überspringt, entsteht gerät eine Person im Raum in das Zentrum einer Gasexplosion. Die Explosion besitzt einen Radius von 1w6 Metern und einen Schadenswert von 4.

Welche Person im Zentrum steht wird zufällig bestimmt.



## Unterirdischer See

>>>Diese große Höhle besitzt einen kleinen flachen See mit Wasser. An den Wänden befinden sich unterschiedliche dünne Flechten und Moosarten und kleine Rinnsale mit Wasser fließen herab und sammeln sich im See. Es ist feucht und eure Geräusche hallen unheimlich im Dunkel zurück.<<<

## Zufallsereignis

IwI2	Ereignis
1-6	Kein Ereignis
7-12	Gegner

## Große Höhle

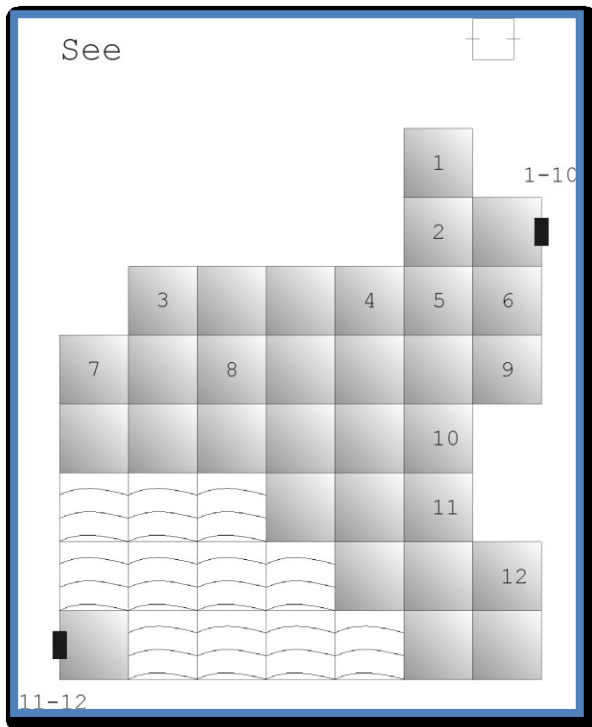
>>>Vor euch befindet sich eine große Höhle. Der dunkle Stein verschluckt euer Licht, so das der Raum euch noch größer vorkommt, als er in Wirklichkeit ist. An einigen Stellen aus kleinen Rissen aus dem Boden, steigt dicker gelber Schwefeldampf empor und sammelt sich in einer trüben Wolke an der Decke.<<<

### Zufallsereignis

1w12	Ereignis
1-6	Kein Ereignis
7-11	Gegner
12	Brüchiger Boden

### Brüchiger Boden

In nach 1w6 Runden bricht unter einem zufällig ausgewählten Charakter der Boden zusammen. Der Charakter fällt 1w12 Meter tief, wenn ihm ein Erfolgswurf „Reflexe“ misslingt.

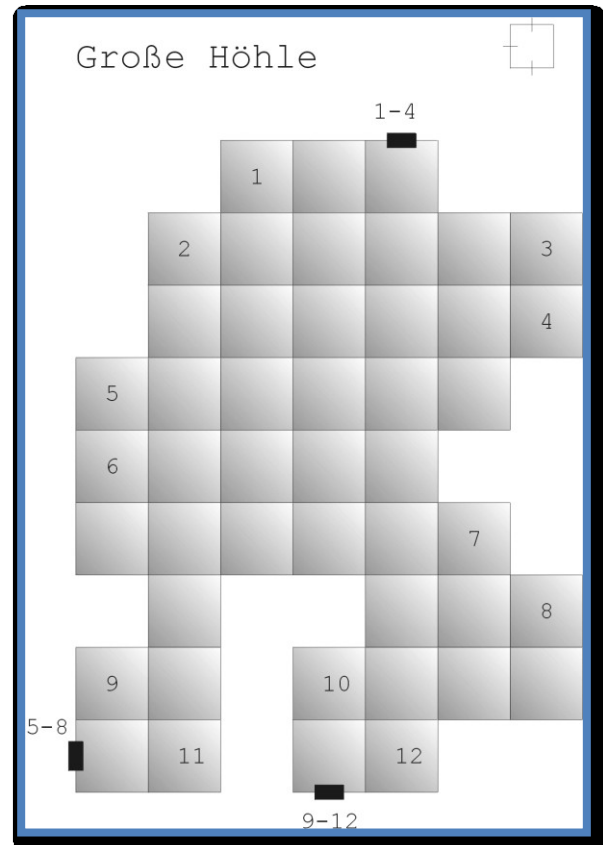
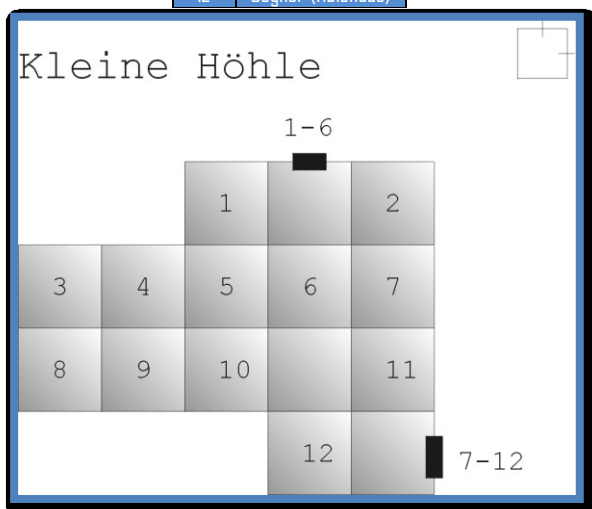


## Kleine Höhle

>>>Es öffnet sich vor euch eine kleine Höhle aus dunklem Stein. Es ist feucht und auf dem Boden haben sich kleine Pfützen gebildet. Wasser rinnt in dünnen Fäden die Wand herunter und es riecht leicht modrig.<<<

### Zufallsereignis

1w12	Ereignis
1-8	Kein Ereignis
9-11	Gegner
12	Gegner (Halondas)



## Gangsystem

>>>Diese Höhle besteht aus beengten schmalen Gängen die kaum länger als ein paar Meter sind. Eine Übersicht zu behalten ist schwer und der schroffe Fels mit seinen scharfen Kanten und unheimlichen Schatten, macht das Vorrankommen nicht leichter.<<<

### Zufallsereignis

lw12	Ereignis
1-6	Kein Ereignis
7-10	Gegner
11	Kiste
12	Gegner und Kiste

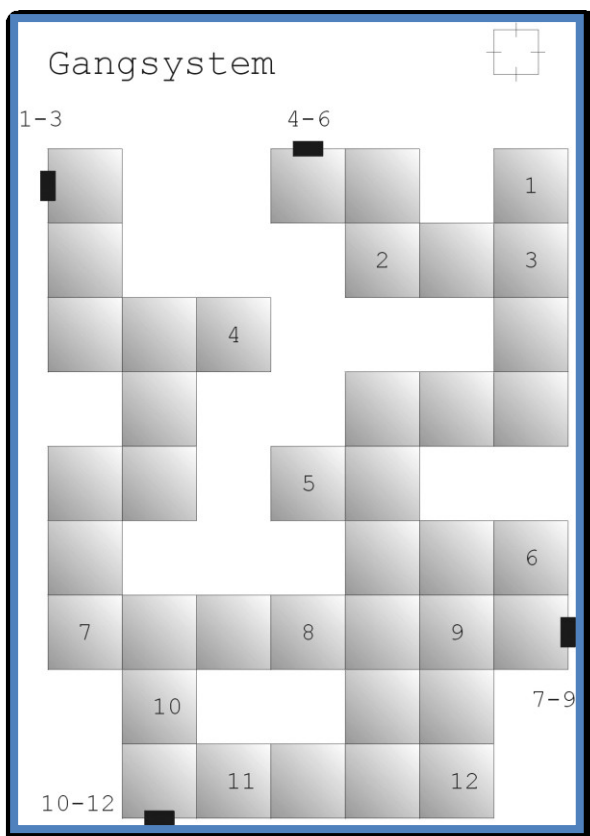
### Kiste

Auf Position 1w12 steht eine Kiste. Wird sie geöffnet, so entscheidet die folgende Liste was in sich in ihr befindet.

lw12	Kisteninhalt
1-6	Nichts
7-9	Gegner
10	Diamanten (5 kC)
11	Falle (Radius 1w6 Meter, SW-4)
12	Zufällige besondere Ausrüstung

### Zufällige besondere Ausrüstung

Im Kapitel „Ausrüstung“ gibt es einen Bereich „Zufällige besondere Ausrüstung“ aus dem eine zufällige Ausrüstung gewählt wird.



## Ruine

### *Raumauswahl in der Ruine*

---

1w12	Ruine
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	Spezial

## Bürokomplex

### *Raumauswahl im Bürokomplex*

lw12	Bürokomplex
1	Gang
2	
3	
4	Geschäftsführerbüro
5	Abteilungsleiter
6	Verkaufsbüro
7	
8	
9	
10	Schreibbüro
11	Serverraum
12	Tresorraum / Spezial

## Krankenhaus

### *Raumauswahl im Krankenhaus*

1w12	Krankenhaus
1	Gang
2	
3	
4	Sprechzimmer
5	Patientenzimmer
6	Leichenkammer
7	Apotheke
8	Großer Operationssaal
9	Kleiner Operrationssaal
10	Serverraum
11	Flughangar
12	Spezial

## Einkaufspassage

### *Raumauswahl in der Einkaufspassage*

lw12	Einkaufspassage
1	Gang
2	Passage
3	
4	
5	
6	
7	
8	Großer Laden
9	Kleiner Laden
10	Computercenter
11	Wachstation
12	Kassenbüro / Spezial



## Miene

### *Raumauswahl in der Miene*

---

lv12	Einkaufspassage
1	Gang
2	Passage
3	
4	
5	
6	
7	
8	Großer Laden
9	Kleiner Laden
10	Computercenter
11	Wachstation
12	Kassenbüro / Spezial

## Sektenunterschlupf

### *Raumauswahl im Sektenunterschlupf*

lw12	Sektenunterschlupf
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	Altarraum / Spezial