

SR Abenteuer „U-Bahn Hit“ © Vielfrass

Story: Die Runner verunglücken bei einem Kurierjob in der U-Bahn. Dort spielen sich recht merkwürdige Dinge ab.. außerdem kommt keiner den Verunglückten zu Hilfe. Irgendetwas stimmt hier ganz und gar nicht.

Der Auftrag: Die Runner bekommen den Auftrag eine Ware von der Textorstraße 9 am Südbahnhof, zur S-Bahn Station Ostendstraße zu bringen, es handelt sich um einen silbernen Metallkoffer. Dafür sollen sie 30.000 € bekommen und diese an der Konstablerwache dem Schieber zu übergeben.

<<Hinter den Kulissen>>

In dem Koffer befinden sich hochwertige CPU Chips die von den Runnern etwa für 50.000 € auch verkauft werden könnten. Die Chips sind gut gepolstert in dem Koffer. Dieser ist wiederum gepanzert (Barriere 8) und mit einem Magschloß Stufe 6 Zahlenkode gesichert. Der Kode ist nur dem Empfänger bekannt. Der Empfänger verschwindet aber nach 20min vergeblicher Warterei.

Der Anfang: Die Runner sind zu Fuß unterwegs da der Auftraggeber darauf bestand. Ein kleiner schwarzer Honda-GM 3220 ZX Turbo fährt vor und übergibt den am Straßenrand wartenden Runnern einen silbernen Metallkoffer. Kaum haben die ihre Hand danach ausgestreckt, verschwindet der Sportwagen mit quietschenden Reifen wieder im dichten Straßenverkehr. Die Runner gehen sofort los Richtung U-Bahn Stadion, als ebenfalls mit quietschenden Reifen 2 rote BMW´s in die Fußgängerzone rasen. Nach einem kurzen Sprint sind die Runner jedoch in der U-Bahnstation und drängeln sich durch die entgegenkommende Passanten. Gerade als sich die Türen schließen kommen ein paar schwarz gekleidete Gestalten bis auf Samurai-Schwert Länge an die Bahn heran.. einer gibt noch eine schallgedämpfte MP-Salve auf die Runner ab, aber diese können entkommen.

Gerade als die Runner sich ein wenig beruhigt haben gibt es ein krachendes Geräusch und die ganze U-Bahn erhält einen heftigen Stoß, der einen brutal von der Füßen reißt. Die Bahn fängt an wie verrückt zu schlingern überall werden Metamenschen heringeworfen. Dann schrammt die Bahn funken sprühend an die Tunnelwand entlang. Scheiben bersten, Haltestangen verdrehen sich, das Licht fängt an zu Flackern. Scheinbar endlos geht die Odyssee weiter überall sehr ihr krampfhaft nach halt suchende Passagiere, blutverschmierte und mit Scherben gespickte Gesichter. Ein weiterer Ruck den ihr zwar erwartet habt euch aber dessen ungeachtet durch den Waggon wirbeln lässt. Als ihr schmerzhaft feststellt das ihr noch lebt hat die Rutschpartie mit einem ohrenbetäubendem Krachen ein Ende. Die Luft ist mit Ozon und Brandgeruch durchzogen. Es ist dunkel und irgendwo weint leise eine Frau.

<<Hinter den Kulissen>>

Die Bahn entgleist! Der erste Ruck wirft die Bahn aus den Schienen. Athletik-Probe (4) 3+ Erfolge sonst KonstiWurf gegen 5S-Bet. Stoßschaden! Danach schleift sie doch ca. 200m an der Wand entlang, und macht dabei höllischen Lärm, überall sprühen Funken und es gibt elektrisch Entladungen, dann geht das Licht ganz aus und mit einem weiteren Ruck und einem Schlag kippt die Bahn um [Athletik-Probe (4) oder Stärke-Probe (4) 4+ Erfolge sonst KonstiWurf gegen 7S-Bet. Stoßschaden] und bleibt auf der rechten Seite liegen.

Hintergrund: Die U-Bahn ist über einen von Crittern erst kürzlich gegrabenen Tunnel gefahren, dadurch gab es Strukturschwächen bei den Gleisen und schließlich haben sich diese verzogen, so das die Bahn verunglückt ist!

Diese Tunnel würde von der Klopfer-Gemeinde die in und unter den U-Bahnschächten leben gegraben. Klopfer sind kleine affenähnliche Humanoide mit kräftigen Arm und Schultermuskeln. Sie besitzen magische Fähigkeiten und setzen diese und ihre körperliche Stärke ein, um Eindringlinge zu vertreiben. Es leben 14 Klopfer in einer lockeren Gemeinschaft unter diesem Tunnel, den Runnern sollten aber auf einmal nicht mehr als 4-6 begegnen, da Klopfer sich nicht so gut „absprechen“ können um einen koordinierten Angriff durchzuführen. Verängstigte Klopfer flüchten sofort in ihre Tunnel, die sehr klein und nur auf dem Bauch kriechend zu betreten sind. Verwundete Klopfer setzen dagegen ihre Kraft „Verschwinden“ ein um sich auf einer Metaebene in Sicherheit zu bringen.

Dunkel: In der U-Bahn ist es vollkommen dunkel, scheinbar ist die Notbeleuchtung nicht angesprungen! In der Bahn befinden sich einige Leute, in dem Doppel-Wagen der Runner allein schon 12. Viele sind verletzt und stöhnen, schluchzen oder rufen leise um Hilfe und einer ist Tod. Der Waggon liegt auf der rechten Seite, mit dem Dach zur Mitte des Tunnels. Einige der Plastikscheiben

(Bar. 3) sind noch ganz, aber total verdreckt! Die Runner sind in dem zweiten Doppel-Waggon von 4ren. Der erste ist mit der Fahrerkabine verbunden! Jeder Waggon hat eine Notstrom-Batterie die eigentlich die Notbeleuchtung für mehrere Stunden betreiben sollte. Bei dieser hat sich jedoch ein Kabel gelöst, das aber mit minimalem Aufwand Elektronik (2) Probe in kurzer Zeit repariert werden kann. Dazu muss jedoch erst einmal der Zugang dafür gefunden werden, dieser befindet sich in der unmittelbaren Nähe der Zwischensektion, wo die beiden Waggon zusammengehalten werden. Hinter einem jedoch abgeschlossenen Zugang (Zylinderschloss Stufe 4 / Barriere 6). Fast gleichzeitig bricht ein kleiner Kabelbrand, im hinteren Teil des Waggon aus. Es gibt 4 kleine Feuerlöcher je zwei in einem Waggon, mit denen das Feuer, wenn es in den ersten Sekunden bekämpft wird, leicht gelöscht werden kann! Die Ausgänge auf der linken Waggonseite sind jetzt drei Meter über dem Boden, an der „neuen“ Decke und nur schwer zu erreichen Athletik (4) Probe!

Den ersten Waggon hat es schwerer erwischt! Dieser wurde etwas zu einem Drittel in Einzelteile zerlegt und liegt nun quer im Tunnel, so das er ihn fast vollkommen versperrt, zusätzlich brechen hier auch kleinere Brände aus, nach einigen Minuten gibt es durch den stark brennenden Waggon kein durchkommen mehr. Hier gibt es zwei Überlebende (2 Orks), die jedoch schwer Verletzt sind! Der dritten Wagen ist fast vollständig in Takt, abgesehen das auch dieser auf der Seite liegt, es brennt sogar die Notbeleuchtung. Die Leute im Inneren, fangen an zu rufen, wenn man sich von außen bemerkbar macht. Der vierte und letzte Doppel-Waggon hat sich vom Rest gelöst und liegt fast 60 Meter weiter hinten er sieht stark verbeult aus und liegt quer auf der rechten Seite, versperrt jedoch den Tunnel nicht vollständig, so das man bequem daran vorbei laufen kann. In dem Waggon brennt es glücklicherweise nicht! Im inneren sind einige Leute, jedoch sind etwa 3/4 tot oder dem Tode nahe, hier wurden scheinbar ein kleiner Brand erfolgreich bekämpft! Insgesamt sind 20 Leute nur mittelschwer verletzt (so das sie gehen können) und noch einmal so viele schwer verletzt oder dem Tode nahe (7) und können die Waggon nicht ohne Hilfe verlassen!

In der Falle: Das Unglück ist zwischen den S-Bahn Stationen Ostendstraße und dem Lokalbahnhof Richtung Lokalbahnhof, geschehen. Die Bahn steckt jetzt im fast genau in der Mitte im Tunnel unter dem Main. Dort ist kein Handy ohne Busterpack in der Lage nach oben zu funken. Bis zum Lokalbahnhof sind es gut und gern 4 bis 5 Kilometer Fußmarsch, es gibt zwar Notausgänge aber die sind alle ausnahmslos vermauert! [Gebraüche(Strasse)-Probe (4) 2+Erfolge dann weis man das dort ungefähr Oberrad liegen müsste. Aber es gibt noch ein paar kleinere gegrabene Tunnel die seitlich und immer gut versteckt [Wahrnehmung (6) Probe] von den Tunneln abzweigen. Nach dreihundert Metern erreicht man die Stelle an der die S-Bahn verunglückt ist. Dort ist sieht man [Wahrnehmung(5) Probe] das der Boden quer zur Fahrriichtung Risse aufweist!

Illusion oder Wirklichkeit? Die Runner hören merkwürdige Geräusche, ein Knistern. Ein paar Meter später werden sie von einer Hitze Welle erfasst und stehen als sie um einer Biegung gehen vor einem brennenden Inferno, Hitzwellen schlagen auf sie ein [kein Schaden] und das Atmen fällt schwer. Hier ist kein durchkommen! Diese Illusion wurde von der Klopfer Gemeinschaft errichtet um ihr Territorium zu schützen, die Illusion ist nur sehr schwer zu durchschauen, weil sie von mehreren Klopfern gemeinschaftlich aufrecht gehalten wird [Wahrnehmungs-Mindestwurf gegen (9) mit 4 Erfolgen/Meister muss würfeln]. Hinter der „Flammenbarriere sind schon, es dürfte einige Zeit vergangen sein bis die Runner hier her kommen (30min), Feuerwehr und Rettungsteams im Einsatz aber sie werden allesamt getäuscht! Nach einer weiteren Stunde kommt auch endlich die Feuerwehr aus Sachsenhausen, die kein gesteigertes Interesses hat hier übereilt zu handeln! Sie werden auch von einer Illusion aufgehalten.

Die Runner sollten durch die Hitze und dem Rauch zurück getrieben werden, nach 20 Metern hört dieser dann ganz auf. Auf dem Rückweg werden die Runner dann das erste mal richtig angegriffen. Nach einer Weile bleibt einer der Mitgegangenen stehen und blickt sich verwirrt um. Dann fängt er an jemanden zu rufen und tatsächlich ihr wart einer mehr als ihr losgegangen sein, wo ist er nur geblieben. Wenn die Runner wieder zurückgehen finden sie keinerlei Spuren! Bis auf die unveränderte Feuerwand, die sich merkwürdigerweise noch am gleiche Ort wie vorher befindet (Intelligenz (8) Probe 2+ Erfolg!).

Der zweite Angriff erfolgt wieder auf dem Rückweg (oder einfach später). Einer der Leute wird langsamer und bleibt ein paar Meter zurück [Wahrnehmungs-Probe(4) wenn die Runner sich misstrauisch umschauchen], dann wird er plötzlich von etwas gepackt und seitlich in ein dunkles kleines Loch gezogen. Das ganze geht vollkommen lautlos von sich.

SR Abenteuer „U-Bahn Hit“ © Vielfrass

<<Hinter den Kulissen>>

Jetzt stecken die Klopfer in einer misslichen Lage, den in ihrem bisher ruhigen Domizil, abgesehen von den S-Bahnen und gelegentlichen Reparaturteams, haben sie jetzt eine Gruppe von Leuten die sich dort ganz „offensichtlich“ häuslich niederlassen wollen. Weggehen tun diese auch nicht obwohl man mit den Illusionen extra gewartet hat, bis von außen noch jemand herein wollte! Die Eindringlinge von Außen lassen sich jedoch im Moment leicht mittels „Illusionen“ und gelegentlichen „Unfällen“ abwehren. Nun muss man sich um die schon Eindringenen kümmern! Diese sollen jetzt einer nach dem anderen niedergemacht werden.

Erklärungsnot: Wieder zurück bei den Verwundeten, stehen die Runner einer Erklärungsnot gegenüber! Wo ist das Feuer den auf einmal hergekommen und außerdem wo sind zwei der Leute hin, die die Runner mitgenommen hatten. Da die schwer Verwundeten nicht in der Lage sind die Waggon zu verlassen, werden sich die meisten Leute auch in deren Nähe aufhalten. Es sollten einige misstrauisch, viele verzweifelt und einige wenige aggressiv auf die Neuigkeiten der Runner reagieren. Eine Zweite Gruppe wird los geschickt um die Aussage der Runner zu überprüfen! Keiner von den fünf kommt zurück. Jedoch kommt es noch zu einem weiteren Zwischenfall, Ronja wird ganz in der Nähe von einem Klopfer angegriffen und schreit auf und wehrt sich verzweifelt, so das es die meisten außerhalb der Waggon sehen können. Eilt man ihr zu Hilfe flüchtet der Klopfer ohne das er selbst gesehen wurde, Ronja beschreibt ihn als Alien mit Krallen, vielen Zähnen und ohne Augen. Sie ist nur leicht verletzt. Wenn die Runner nicht von selbst darauf kommen, sich in die Waggon zurück zuziehen, sagt einer der Orks (Knolle) dies und das wird zu seiner vollkommenen Überraschung, dann auch sofort angenommen.

Jetzt sollten unter den Überlebenden erste wirkliche Spannungen auf tauchen. Einer der MuslimAttack Ganger macht sich über die Deutschen lustig, wie schnell die doch Angst bekämen. Dann, als derselbe die sich einmischende Ronja anmacht, von wegen dass sie mehr Respekt vor ihm zu zeigen hätte und sie schließlich schlägt, kommt es zur Eskalation. Ronja weicht dem Schlag des Gangers aus und stellt sich breitbeinig vor in hin und lacht ihn aus. Das bringt die drei zur Weißglut sie springen alle drei auf sie los und werden sie schließlich besiegen falls keiner eingreift. Wenn sie sie ohnmächtig geschlagen und getreten haben, grummeln sie alle anderen an und schleifen sie dann kurzerhand in einen entlegenen Winkel des Waggon um sie zu vergewaltigen!

Später (10) min alle machen sich sorgen ob die zweite Gruppe noch zurückkehren wird, hört man tippelnde Schritte auf dem Waggon „Dach“.. Keiner sagt ein Wort, denn die Schritte hören sich eher nach Tieren an als nach Menschen! Kurz darauf ist es wieder still..

Now let's go! Wenn die Runner nun einfach abwarten und die Stellung halten, werden sie nach einer halben Stunde von lauten Hilfe rufen rausgelockt! Es ist Herbert Baumann einer der zweiten Gruppe so meint jedenfalls seine Frau die schwer verletzt auf dem Waggon „Boden“ liegt und ganz eindeutig seine Stimme erkennt!

Draußen werden die Runner von einer alles Licht verschlingenden Dunkelheit überrascht selbst Infrarot scheint nutzlos (+8 auf alles). Dann werden sie von einer Anzahl Klopfer körperlich angegriffen (Anzahl der Runner +NSC die mit raus gegangen sind +1). Werden die Runner hier besiegt, sind sie Tot bzw. wachen fest verschnürt in einer kaum mannsgroßen stockdunklen Höhle auf (Nahrungslager). Gelingt es ihnen die Klopfer zu besiegen werden diese sie nicht mehr angreifen und ziehen sich zurück. Kurze Zeit später tauchen die total irritierten Rettungsteams auf, die Flammen sind auf einmal, ganz einfach zu löschen gewesen??!

Karma:

Überlebt	1 KP
Leute vom Tode gerettet	2 KP
Klopfer identifiziert	1 KP
Ronja verteidigt	2 KP
Gutes Rollenspiel	1-2 KP

NSC's:

Klopfer: 14x

Kleine affenähnliche Humanoide mit magischen Fähigkeiten. Einige sind ununterbrochen damit beschäftigt die „Flammen“ Illusion aufrechtzuerhalten.

Kon: 4(10) Sch: 3x3 Stä: 4(10) Cha: 2 Int: 3/5 Wil: 6 Essenz 6 Initiative: 1W6 +3 KP: 3
 Kräfte: Unfall, Steigerung körperlicher Attribute [Stärke und Konstitution, 4x pro Tag für 36 KR], gesteigerte Sinne[LV +Infrarot], Verschwinden(in eine Metaebene), Immunität(Beherrschung), Magiewahrnehmung, Magische Schutz(nur selbst +6 Würfel gegen Magie), Maskierung(Aura), Vorspiegelung(Illusion(6) gegen Willenskraft des Opfers, dieses gegen MindsWurf.9,vergl. Probe), Schwäche: Allergie (Sonnenlicht, mittel)

Slumbewohner (Squatter)¹: „Der lange Schorsch“ Waggon 3

Kon: 2 Sch: 2 Stä: 1 Cha: 1 Int: 2 Wil: 2 Initiative: 1W6 +2 KP: 3 Prof: 1
 Gebräuche (Straße) 2(4), aufdringlich husten 4

Ausrüstung: im Winter mehrere Kleidungsschichten (0/1), Waffen: Knüppel 2M-Bet., selbstgebautes Messer [aus einer Glasscherbe und etwas Stoff als Griff] 1L, 0,5 Liter billiger Fusel

MuslimAttack Schläger 3x: „Ahim, Murat u. Murat B“ Waggon 3

Denn dreien geht es erstaunlich gut nur Murat B hat sich offensichtlich den rechten Arm gebrochen. Sie kümmern sich nur um sich selbst und lachen über das Elend der anderen wenn sie sich außer Gefahr Glauben. Murat hat als einziger eine Pistole, sonst verfügen sie nur über Springmesser.

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Initiative: 4 +1W6 KP: 5 Prof: 2
 Kickbocken (Fußtritt) 5, Heimlichkeit 4, Klingenwaffen 4, Gebräuche(Straße) 6, Athletik 3, Pistolen 2

Ausrüstung: Panzerweste (2/1) mit Halbmond und Stern Logo, Messer 3L, Handy, Turnhosen + Turnschuhe, Colt American L 36(LeichteP), HM, 6L, 11(s), Tarn 8, 1kg, Sonnenbrille

Amazone Schlägerinnen 2x: „Ronja und Abendrot“ Waggon 4

Die beiden Frauen sind Lesben die nur ungern Befehle annehmen! Abendrot ist lebensgefährlich verletzt aber noch bei Bewusstsein. Ronja hat dagegen nur leichte Kratzer abbekommen. Beide Frauen haben lange rote Haare und sind von sportlicher Figur.

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 3 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 4 +1W6 KP: 6 Prof: 2
 Raufen 5, Klingenwaffen 5, Heimlichkeit 3, Gebräuche (Straße) 6, Motorrad 5, Athletik 3, Pistolen 3, Einschüchtern 4

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit stilisierter Bogenschützin (Logo) und enge LederHosen (0/1), Schlagring 5M-Bet. und Messer (Silber) 4L, Beretta Model 101T(LeichteP), HM, 6L, 12(s), Tarn 7, 1kg, Handy, blauer Silberohrstecker

Anhänger/Fans von Mortician: Waggon 2

16 Jahre alt, Jugendliche die Horrorfilme lieben und schon Gläserücken u.ä. ausprobiert haben.

Hans: ein kräftig gebauter junger Mann mit sehr kurzen braunen Haaren

Kon: 4 Sch: 3 Stä: 4 Int: 3 Cha: 2 Wil: 2 Initiative: 1W6 +3 KP: 4 Prof: 1
 Raufen: 4 (4M-Bet.)

Panzerjacke (5/3), Schlagring (5M-Bet.)

Frank: ein schlaksiger Kerl mit halblangem braunen Haar

Kon: 2 Sch: 3 Stä: 2 Int: 3 Cha: 2 Wil: 2 Initiative: 1W6 +3 KP: 4 Prof: 1
 Computer 5, Elektronik 3

Dennis: Kerl mit blasser Haut und halblangen schwarzen Haaren (wie John Conner bei Terminator 2)

Kon: 2 Sch: 4 Stä: 2 Int: 3 Cha: 2 Wil: 2 Initiative: 1W6 +3 KP: 4 Prof: 1
 Motorrad 4, Verhandlungen 3

Orks: 2x „Fred, Knolle“ Waggon 1

Zwei echt hässliche Orks die schon fast wieder sympathisch wirken! Sie kommen von einer SaufTour!

Kon: 7 Sch: 4 Stä: 6 Cha: 1 Int: 3 Wil: 4 Initiative: 1W6 + 4 KP: 6 Prof: 2
 Raufen 4 (6M-Bet.), Motorrad 5

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit Veterans Logo

¹ SR2, Seite 209