



# KURZSCHOCKER #01

## LEIBWÄCHTER

EIN ABENTEUER FÜR UNKNOWN ARMIES

Texte und Entwicklung: Andreas Melhorn  
www.amel.tk  
Design & Layout: Dominik Dießlin  
www.rollenspiel-almanach.de  
Lektorat: Jasper Nicolaisen  
www.himmelunterberlin.blogspot.com  
Korrektorat: Janina Wiesler  
www.wortwiesel.com

www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker/



Der Ex-Freund von Martin Marshalls Frau schrieb Martin einen Brief: „Ich bring' dich um“, stand da in kleinen Times-New-Roman-Lettern, „an Thanksgiving bring' ich dich um!“

Martin bekommt es mit der Angst zu tun. Er muss sich auf dieser Thanksgiving-Feier unbedingt blicken lassen. Die nächste Beförderung ist greifbar nahe und er braucht diesen Job. Polizei? Die greifen doch erst ein, wenn's zu spät ist. Die Charaktere machen also den Job - aus Freundschaft oder für Geld.

Das Großraumbüro, in dem die Feier stattfindet, ist mit Girlanden und Glitter geschmückt. Vor der Teeküche ist genug Platz für die Tanzfläche. Der Rest vom Fest verläuft sich im Labyrinth der Arbeitsbuchten. Ungefähr 50 Leute feiern hier mit Papphütchen, lauter Musik und ganz viel Bowle. Martin ist leider allergisch gegen Pflirsichbowle, wie er mit Bedauern erzählt.

Das weiß auch Dylan Davies alias „Boy Blue“, der Mann hinter der Morddrohung. Boy Blue ist Narko-Alchemist, ein Drogenmagier (siehe UA-Grundregelwerk, S. 179). Er testet heute Abend seine neueste Kreation: „Rave Z“, eine Mischung aus Angeldust und der haitianischen Zombiedroge. Das Zeug macht aggressiv, leicht beeinflussbar und legt das Schmerzempfinden lahm, tötet aber nicht. Dafür macht es hungrig.

Blue hat als Techniker verkleidet den Partyraum präpariert. Die Bowle enthält jetzt einen kräftigen Schuss „Rave Z“. Unter der Decke hängt ein Kästchen mit blinkender Leuchtdiode, das den Handyempfang stört.

### Prost

„Prost!“ Die Party ist in vollem Gange, Martins Vorgesetzter, der Abteilungsleiter, hat die obligatorische Rede gehalten und alle stoßen an – mit der Bowle. Mar-

tin hält sich an Mineralwasser und auch die Charaktere als Wachhunde müssen heute Abend nüchtern bleiben.

Die Stimmung ist seltsam aggressiv. Zwei Streithähne mussten schon von ihren Mitarbeiterinnen getrennt werden. Die Besoffenen verströmen einen eigenartig scharfen, süßlichen Geruch.

Plötzlich stürmt eine rothaarige Frau in den Raum und schlägt mit einem Briefbeschwerer nach einer Kollegin. Es ist an den Charakteren, sie zur Raison zu bringen. Martin gerät in Panik und lotst die Charaktere zur Besprechung in sein Büro. Er erzählt zum wiederholten Male, was er von Dylan Davies weiß: Dass der Kerl einfach irre ist. Dass er in die Drogenzene eingestiegen ist und sich jetzt „Boy Blue“ nennt. Dass „Boy Blue“ Sarah nach der Trennung verfolgt und bedrängt hat und ihre und Martins gemeinsame Wohnung verwüstet hat. Die SC können jetzt gemeinsam mit Martin Beobachtungen über den bisherigen Abend zusammentragen und Vermutungen anstellen, bis ...

Krach! Eine Tür wird aus den Angeln gerissen. Schreie, Getrappel. Irgendjemand hämmert gegen die Tür von Martins Büro und kreischt um Hilfe. Draußen schrauben sich die Rufe zu Todesschreien hoch oder verebben zu einem Gurgeln.

### Dawn of the Dead

Das „Rave Z“ hat inzwischen seine Wirkung getan, und die Bowletrinker fallen über ihre 12 Kollegen her, die nicht den scharf-süßen Bowlegeruch verbreiten. Blue, der ein Stockwerk tiefer gewartet hat, blockiert alle Telefonanschlüsse sowie die Fahrstühle auf dieser Etage und sogar den Feueralarm.

Der Mann, der an die Tür von Martins Büro hämmert, ist ein gnomenhafter Buchhalter namens Norman Binks. Wenn die Charaktere ihn hereinlassen, holen sie sich auch zwei bis drei der Drogen-Zombies ins Büro. Vorläufig wäre Verbarrika-

dieren die klügere Taktik. Die Türen sind zum Glück schwer und öffnen sich nach außen.

Nach einer Weile ebbt der Lärm ab; die Zombies schlurfen jetzt ziellos umher. Die Charaktere hören sie draußen wie Hunde schnüffeln. Martin (und ggf. Binks) sind nur noch panische Nervenbündel.

### Fluchtversuche

Die Feier findet im 12. Stockwerk eines 14-stöckigen Bürohochhauses statt. Es gibt drei Fluchtmöglichkeiten: den Fahrstuhl, die Feuertreppe und die Fenster. Blue kommt bald nach oben, um nachzusehen, ob sein Plan aufgegangen ist. Er weiß, wo sich Martins Büro befindet. Abwarten ist also keine langfristige Lösung.

### Fahrstühle

Die Fahrstühle funktionieren nicht – Blue hat sie ja blockiert. Es gibt allerdings einen Spezialfahrstuhl, der von diesem Stockwerk bis zum Penthouse und damit auf das Dach führt. Der Fahrstuhl kann nur mit einer Magnetkarte des Abteilungsleiters geöffnet werden; sie befindet sich in dessen Büro. Die Tür des Büros ist abgeschlossen, lässt sich aber mit entsprechendem Werkzeug (z. B. der Feueraxt) aufbrechen.

Blue treibt die Zombies auf das Dach, wenn er den Fluchtweg der SC entdeckt. Im Bürogebäude gegenüber ist ebenfalls eine Party, und ein Polizeihubschrauber kreist wegen eines Raubüberfalls auf ein nahes Hotel über dem Viertel. Hoffentlich können die Charaktere eine der beiden Gruppen auf sich aufmerksam machen.

Die Gruppe könnte auch versuchen, durch den Fahrstuhlschacht nach unten zu klettern. Die Zombies folgen ihnen, indem sie auf die ein Stockwerk tiefer stehenden Fahrstühle springen. Das wiederum hört Blue.

## Treppe

Der Notausgang zur Feuertreppe hat ein Schloss. Unverantwortlich, wie der Sicherheitsbeauftragte des Gebäudes sicher schon viele Male festgestellt hat. Die Tür wird deshalb nie abgeschlossen und der Abteilungsleiter hat einen Schlüssel an der Pinnwand in seinem Büro hängen, was jeder weiß. Blue kennt sich allerdings mit Schlössern aus und hat die Türen von außen verschlossen. Da es eine feuersichere Metalltür ist, können die Charaktere sie nicht einfach aufbrechen. Der Schlüsselbund hängt zwar wirklich an der Pinnwand des Abteilungsleiters, aber da muss man erstmal hin – und die elf Schlüssel am Bund sind unmarkiert.

Auf der Treppe stellt sich dann Blue höchstpersönlich der Gruppe in den Weg. Er hat ein oder zwei Wachmänner dabei, die er mit seiner Droge vergiftet hat. Sie gehorchen ihm aufs Wort.

## Fenster

Die Außenseite des Hochhauses ist glatt und verspiegelt. Die Fenster aus Sicherheitsglas lassen sich nicht öffnen, und können nur mit extremer Gewalt zerstört werden. In Martins Büro ist nichts zum Abseilen. Man kann sich aber mit dem Feuerwehrschauch in ein tieferes Stockwerk abseilen und dort versuchen, durch ein Fenster einzudringen, die Zombies werden aber am Schlauch rütteln oder ihn notfalls einfach durchnagen. Boy Blue wird durch den Lärm, den die Zerstörung der Fenster verursacht, aufmerksam und kann in der Luft baumelnde SC durch ein Fenster abknallen wie Karnickel.

## Flucht gelungen

Wenn die SC entkommen konnten und Blue dabei nicht über den Weg gelaufen sind, können sie später auf den Überwachungsvideos einen Blick auf ihn werfen: Einmal als Techniker im Blaumann, einmal als Typ in Militärklamotten mit schwarz geschminktem Gesicht und Schirmmütze, der der Zombie-Belegschaft Befehle zubrüllt.

## Personen

(Obsessionsfertigkeiten sind mit \* gekennzeichnet.)

## Die Drogenzombies

Wie schnelle Zombies aus modernen Horrorfilmen, fallen die Vergifteten über jedes Lebewesen her, das nicht ebenfalls die Droge intus hat. Sie bemerken das an dem scharf-süßlichen Geruch, den jeder Vergiftete verströmt. Sämtliche Trefferverursachen aufgrund der Schmerzresistenz durch die Droge nur Nahkampfschaden.

<b>Körper</b>	60
Zerfleischen	35%
<b>Schnelligkeit</b>	65
Verfolgungsjagd	30%
<b>Verstand</b>	15
<b>Seele</b>	25

## Martin Marshall

**Beschreibung:** Gestresster Bürohengst und Familienvater.

**Persönlichkeit:** Franz Kafka ohne die Alpträume.

**Obsession:** Seine Familie, der sichere Hafen nach Feierabend.

**Wutimpuls:** Klugscheißer, die von der Welt da draußen keine Ahnung haben.

**Furchtimpuls:** Revoluzzer, die andere nicht in Frieden arbeiten und die Kinder groß ziehen lassen (Gewalt).

**Tugendimpuls:** „Frauen und Kinder zuerst.“

<b>Körper</b>	50
Handgemenge	25%
<b>Schnelligkeit</b>	40
Ausweichen	25%
Initiative	35%
<b>Verstand</b>	65
Allgemeinbildung	35%
Wahrnehmung	30%
Verbergen	15%
*Management*	40%
<b>Seele</b>	40
Lügen	35%
Mit Menschen umgehen	30%

## Boy Blue alias Dylan Davies, Narko-Alchemist

**Beschreibung:** Kommt drauf an, wen du fragst. Ein kriminelles Giftmischer-Genie vom Schlage der Medici (er selbst) – oder ein feiges Arschloch mit fiesen Methoden (alle anderen).

**Persönlichkeit:** Das „Trio“ der Mächtigen-Superschurken aus „Buffy“.

**Obsession:** Kleinliche Rache. Blue hat eine lange Liste mit Leuten im Kopf, die noch ihr blaues Wunder erleben werden.

**Wutimpuls:** Niederlagen.

**Furchtimpuls:** Dass ihm jemand auf die Schliche kommt (Hilflosigkeit).

**Tugendimpuls:** Verlierertypen. „Boy Blue“ jubelt immer für das schwächere Team.

<b>Körper</b>	30
Sportlichkeit	25%
Handgemenge	30%
<b>Schnelligkeit</b>	50
Ausweichen	25%
Schießen	25%
Weglaufen	35%
<b>Verstand</b>	55
Allgemeinbildung	30%
Pharmazie	40%
Verbergen	15%
Hausmeister	35%
<b>Seele</b>	60
*Narko Alchemie*	45%

## Büroangestellte(r)

<b>Körper</b>	40
<b>Schnelligkeit</b>	40
<b>Verstand</b>	35
<b>Seele</b>	30

## Karte:

1. Großraumbüro mit Teeküche unten rechts und Arbeitsbuchten
2. Martin Marshalls Büro
3. Fahrstühle
4. Sonderfahrstuhl ins Penthouse
5. Feuertreppe
6. Büro des Geschäftsführers
7. Glaskasten mit Feueraxt: Sicherheitsglas einschlagen und Axt mitnehmen
8. Kasten mit Feuerwehrschauch

